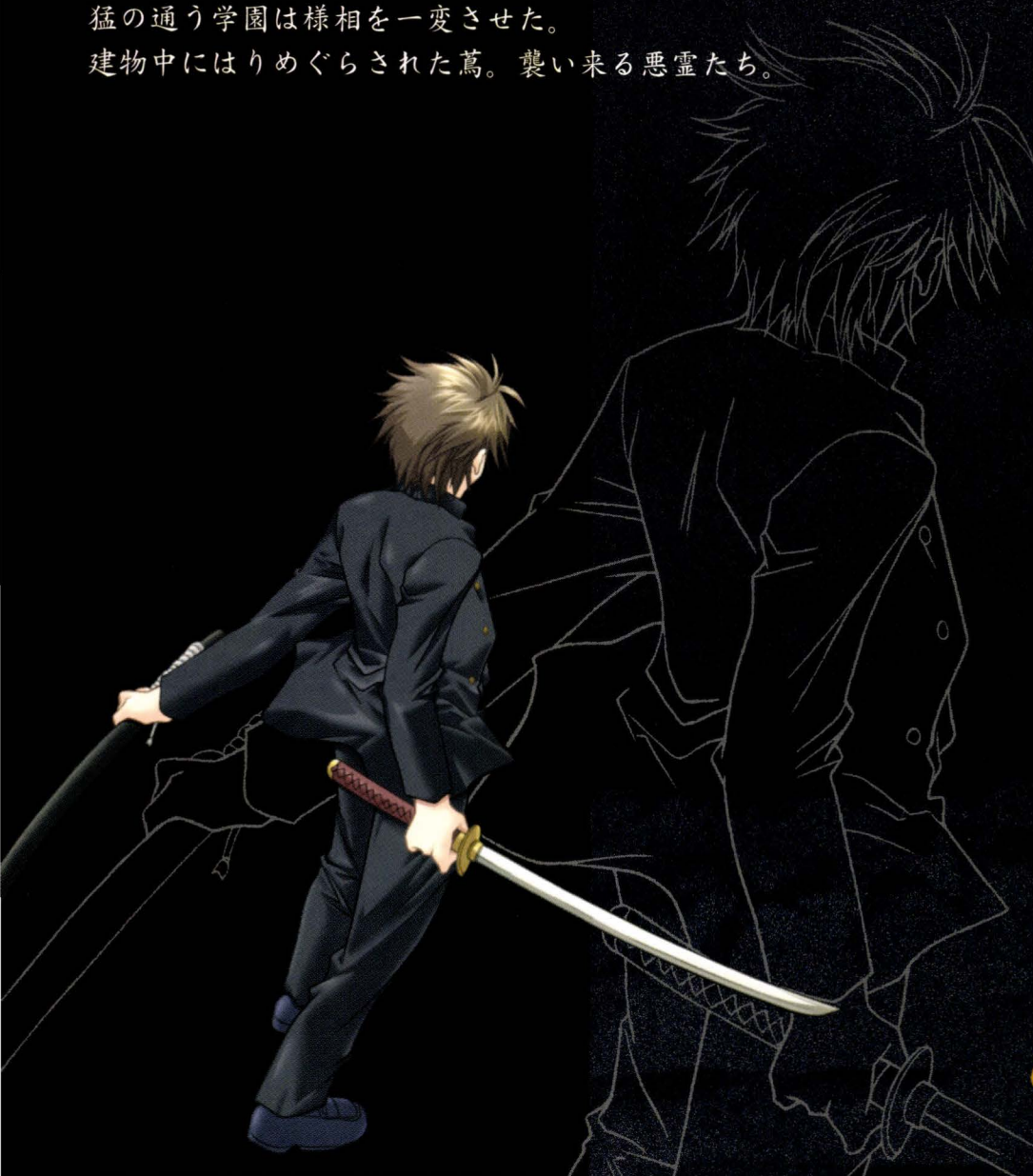
Studio e·go!
BG-iコレクション 24
IZUMO 2
イズモ
ビジュアルファンブック
Studio e・go! Official IZOMO2 Visual Fan Book

IZUMO2
ビジュアルファンブック
Studio e・go! Official IZOMO2 Visual Fan Book

Opening Introduction

IZUMO2 OPENING

猛とその親友・剛は毎夜同じ夢を見ていた。
漆黒の世界で、救世主を求める少女の夢。
彼女は言う。今、ふたつの世界が危機に瀕していることを。

突如起こった地震を境に、
猛の通う学園は様相を一変させた。
建物中にはりめぐらされた蔦。襲い来る悪霊たち。

異世界ネノクニへ迷い込んだ6人の少年少女は、
やがてふたつの世界をめぐる過酷な戦いに巻き込まれていく。
そして己の運命を知った猛と剛は……。

塔馬ヒカルの戦いから20年、
ふたつの世界を股にかけた戦いが
再び幕を開ける――。

CONTENTS

Cover, Poster
Illustrated by 山本和枝

Character Introduction

登場人物

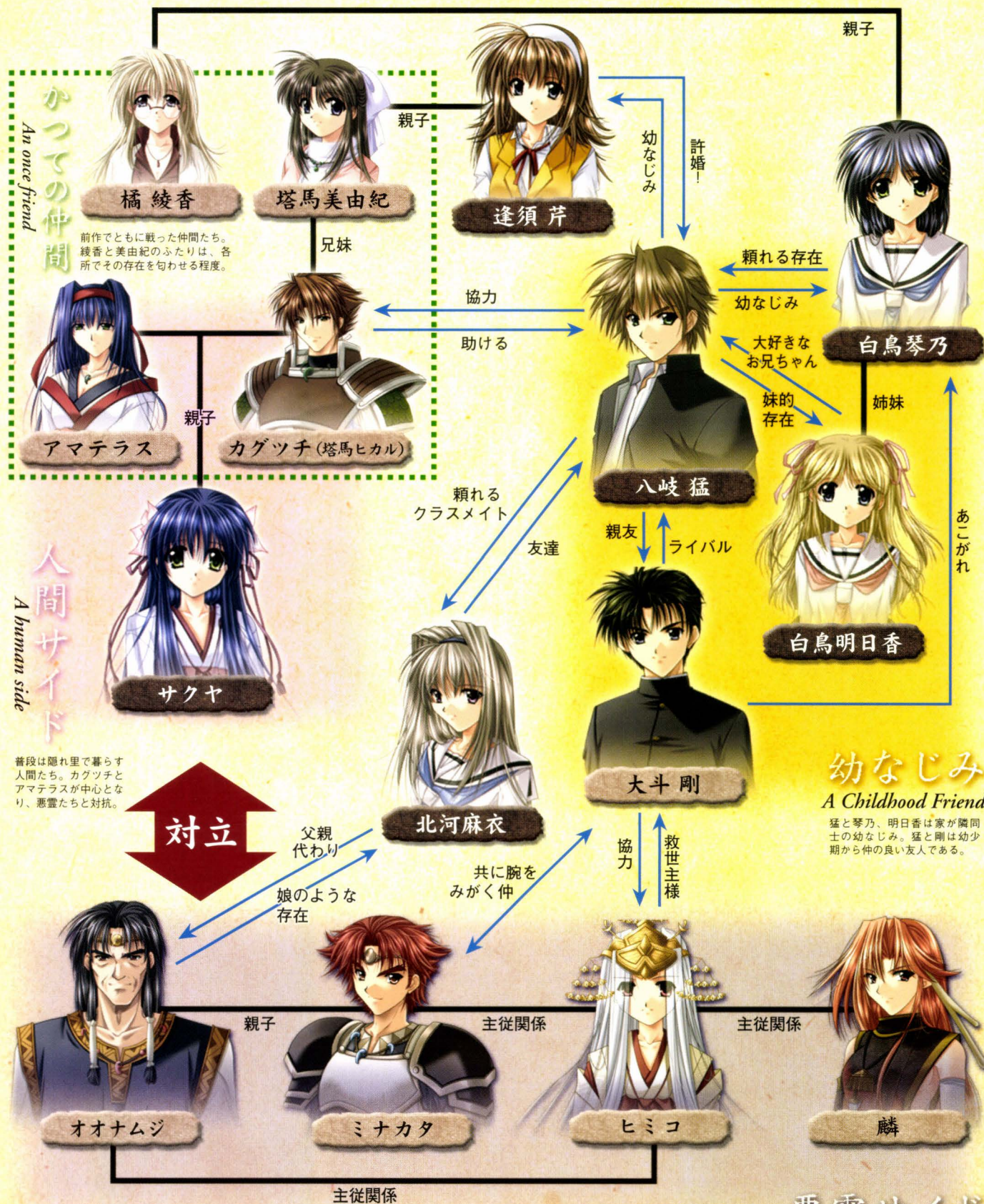
前作『IZUMO』から20年、かつての仲間の血を継ぐ者たちが、再び悪霊との戦いに挑む。この章では主人公・八岐猛をはじめ、ともに戦う5人の少女、そしてネノクニで出会う多くの仲間、敵となる悪霊たちについて紹介していこう。

IZUMO2 Character Introduction

IZUMO2 人物相関図

猛たちとネノクニの住人たちとの複雑な関係、前作の登場人物たちとの関わりなど、まずは作中の人間模様をおさらいしよう。

…パーティーメンバー

Yagi Takeru

八岐 猛

転生したスサノオの陽の面

本編の主人公。生後すぐに両親を亡くし、施設で育てられた。施設の閉鎖を機に塔馬家にもらわれる。剣の腕は非凡だが、親友の剛には勝てない。なぜなら同じスサノオの転生体との戦いを、無意識下で避けているため。

Ability

武器	刀	属性	火		
特技	孤閃(Lv2)		離れた敵に剣圧で生じた波動をぶつける技。		
	水影(Lv6)		敵の攻撃を受け流して反撃する。(ボス、呪法には無効)		
	旋風(Lv15)		敵全体にダメージ＋行動速度ダウンの効果。		
	無拍子(Lv30)		敵一体を滅多斬りにし、大ダメージを与える。		
初期能力値(Lv1)	体力 25	精神力 4	回避率 4		
	霊力 10	素早さ 4	物理防御 4		
	腕力 6	命中力 5	呪法防御 4		
成長のしやすさ	体力★★★	精神力★★	回避率★★		
	霊力★★	素早さ★	物理防御★★★		
	腕力★★★	命中力★★	呪法防御★★		
チップキャラ					

Opening Movie

いつもの軽いノリからは考えられない、凛々しい顔をした猛。その双眼がとらえる敵はミナカタ？　それとも剛？主人公らしさが現れた貴重なシーンかも（笑）。

色指定

Character 八岐猛

Shiratori kotono

白鳥琴乃

猛と剛の幼なじみ

出雲学園音楽部に所属する学園のマドンナ。体があまり丈夫ではないため、幼いころは人見知りが激しかった。だが、猛に教えてもらった草笛をきっかけに、音楽を介して人とコミュニケーションをとれるようになる。生まれながらにして荒ぶる者を鎮める力を持っており、その包容力は他のヒロインキャラの中でも群を抜いている。

Ability

武器	楽器	属性	装備武器によって変化
特技	メヌエット（Lv6）	敵全体に使用した楽器の属性攻撃ダウン。	
	セレナーデ（Lv8）	味方全体に使用した楽器の属性防御アップ。	
	マーチ（Lv13）	味方全体の行動スピードを上昇させる。	
	シンフォニア（Lv28）	敵全体に使用した楽器の属性攻撃。	
初期能力値（Lv16）	体力 205	精神力 100	回避率 79
	霊力 130	素早さ 64	物理防御 79
	腕力 80	命中力 80	呪法防御 79
成長のしやすさ	体力★	精神力★★★	回避率★★
	霊力★★	素早さ★	物理防御★★
	腕力★★	命中力★★	呪法防御★★
チップキャラ			

ラフ

色指定

Pose & Face Pattern

性格は典型的なヤマトナデシコ。そのため、表情は全体的におとなしめ。喜怒哀楽をあまり外には表わさないタイプだ。しかし、雰囲気の微妙な変化から感情を読み取ってあげないと、ちょっとかわいそう？

色指定

色指定

Face Pattern

Opening Movie

オープニングムービーに使われたラフ画と全身画。得意の笛を吹く琴乃である。作中でも重要なシーンで笛を吹くことが多いため、オープニングにもそれが反映されているのだろう。全身画には躍動感が出ている。

色指定

Oosu Seri

逢須 芹

一途なもうひとりの幼なじみ

幼いころに両親の仕事の都合で渡米し、以来ずっとアメリカで暮らしていた女の子。渡米する前、道場に出入りしていた猛のことを好きになり、ずっと彼との写真を大切にしていたほど。しかし肝心の猛といえば彼女のことを忘れている始末。前作のヒロイン塔馬美由紀の娘。

Ability

武器	素手	属性	土
特技	連打（Lv2）	敵に連続して拳を叩き込む。	
	落葉（Lv10）	敵の攻撃を受け流して反撃する。（ボス、呪法には無効）	
	発剄（Lv26）	敵に対して気の塊を打ち込む。行動を遅らせる効果あり。	
	百烈拳（Lv31）	敵一体に無数の拳を叩き込む。	
初期能力値（Lv1）	体力 24	精神力 4	回避率 4
	霊力 12	素早さ 5	物理防御 4
	腕力 5	命中力 6	呪法防御 4
成長のしやすさ	体力★★	精神力★★	回避率★★★
	霊力★★	素早さ★★	物理防御★★
	腕力★★★	命中力★★	呪法防御★★
チップキャラ			

ラフ

色指定

Pose & Face Pattern

ストレートな表情の多い芹。おとなしい琴乃とは好対照である。自分の気持ちを常に表情に出しているため、余計なストレスを溜めなさそう。なお、私服には長袖バージョンも存在する。

Face Pattern

色指定

私服

Face Pattern

色指定

Opening Movie

靴を直し、母親ゆずりのグローブをはめ、戦いの準備を整える芹。純情少女なのにめっぽう強い、そのギャップが芹の魅力のひとつ。その一途さは困難と対峙したときにも発揮されるのか。

Kitagawa Mai

北河麻衣

鳥と心を通わす少女

猛のクラスメイトで学生会長。実家は北河神社という大きな社で、巫女としてお手伝いしていることも多い。成績優秀で運動神経抜群、料理も得意と、完璧超人ぶりを発揮するが、人づきあいは唯一苦手。実は彼女は、スサノオの転生体である猛と剛を探しにきた密偵である。

Ability

武器	薙刀	属性	金
特技	連撃(Lv2)	二回連続で斬りつける。	
	疾風(Lv10)	飛び込み突き。後方の敵まで貫通する。	
	稲妻(Lv17)	上空から一体に急降下攻撃。ボス以外高確率で眠り効果。	
	散華(Lv26)	敵一体を滅多斬りにする。	
初期能力値(Lv5)	体力 75	精神力 24	回避率 30
	霊力 42	素早さ 25	物理防御 24
	腕力 25	命中力 25	呪法防御 24
成長のしやすさ	体力★★	精神力★★	回避率★★★
	霊力★★	素早さ★★	物理防御★★
	腕力★★	命中力★★	呪法防御★★
チップキャラ			

ラフ

色指定

Pose & Face Pattern

現代風の服装は制服のみだが、ネノクニ風の装束や、ヌードがあるのが嬉しい。表情は全体的に乏しいかもしれないが、会話のやりとりとの兼ね合いで心中を察する楽しみがある。

Face Pattern

Face Pattern

色指定

色指定

裸

着物

Opening Movie

任務のため、自らを育ててくれた悪霊たちを斬る哀しみ。それを乗り越える決意。彼女の過去を知ると、彼女の表情に浮かぶ悲壮な覚悟が伝わってくる……というのは深読みしすぎだろうか。

色指定

Shiratori Asuka

白鳥明日香

弓が得意なみんなの妹

白鳥琴乃の妹。活発な性格で、運動も得意。学園では弓道部に所属しており、活躍が期待されている。一見、悩みなどないように思える彼女だが、いかにも女性らしい姉へのコンプレックスや、猛に妹としてしか見られないことへの不満など、意外と悩みの多いお年頃である。

Ability

武器	弓	属性	木
特技	連射(Lv2)	二回連続で矢を放つ。	
	五月雨(Lv9)	上空に無数の矢を飛ばし、不特定の敵に矢を降らせる。	
	閃光(Lv19)	敵一体に連続して矢を放つ。	
	雷神(Lv31)	上空に矢を放ち、稲妻を敵の頭上に導く技。	
初期能力値(Lv2)	体力 34	精神力 11	回避率 8
	霊力 24	素早さ 7	物理防御 8
	腕力 9	命中力 13	呪法防御 10
成長のしやすさ	体力★	精神力★★★	回避率★★
	霊力★★★	素早さ★	物理防御★★
	腕力★★	命中力★★★	呪法防御★★
チップキャラ			

ラフ

色指定

Pose & Face Pattern

全体的には活発なイメージだが、女の子らしい表情も多めなのがポイント。まだ子供っぽさの抜け切らない表情が、ころころと変化する。そんな身近にもいそうな雰囲気が、妹タイプキャラには欠かせない。

●色指定

●制服

Face Pattern

●色指定

Face Pattern

●色指定

Opening Movie

弓に矢をつがえて、ぐいっとひきしぼる凛々しい表情。そして猛にむけたと思わしき柔らかい表情。オープニングムービーのラフ画にも、明日香の魅力がふんだんに込められている。

●色指定

Sakuya

サクヤ

アマテラスと塔馬ヒカルの娘

ネノクニの人間を統べる神、アマテラスの娘。清楚そうな外見とは裏腹に、とても元気な女の子。罠マニアとしての一面も持っている。神の娘として大事に育てられてきたが、自分自身の力を示したい気持ちもある。そのため、何かを成し遂げたいと強く思っている。

Ability

武器	扇子	属性	水		
特技	飛鳥の舞(Lv6)		扇を投げつけ、後方の敵にもダメージを与えられる。		
	葉隠れの舞(Lv8)		敵の攻撃を受け流して反撃する。(ボス、呪法には無効)		
	庭鎮めの舞(Lv13)		味方全体に回復効果とバッドステータス消去。		
	修羅の舞(Lv28)		敵陣に躍り込み、狂ったような舞で全体攻撃。		
初期能力値(Lv10)	体力 127	精神力 60	回避率 49		
	霊力 99	素早さ 50	物理防御 48		
	腕力 49	命中力 49	呪法防御 51		
成長のしやすさ	体力★	精神力★★★	回避率★★		
	霊力★★★	素早さ★★	物理防御★★		
	腕力★★	命中力★★	呪法防御★★		
チップキャラ					

Character サクヤ

ラフ

色指定

Pose & Face Pattern

活発な性格からは意外ではあるが、清楚可憐な印象の表情やポーズが多い。そのあたりはさすがアマテラスの娘といったところか。現世で着たかわいらしい服はファンの評価も高いとか。

■色指定

Face Pattern

Face Pattern

■色指定

■芹の服

Opening Movie

オープニングムービーで、アマテラスと手を合わせるシーンの絵。サクヤとアマテラスの関係が示される。若き日のアマテラスの面影を受け継ぐ彼女だが、性格面はヒカルに似てしまったようだ。

■色指定

Genbu

玄武

遊び心旺盛な神獣

北天を司る亀の化身。神なのになぜか現代風のファッションにかぶれている。性格は派手好きで遊び好き。水の属性を持っており、召還すると氷の呪法を発動できる。

Pose & Face Pattern

メインヒロインたちより一回り年上といった風情。表情からも大人の余裕のようなものが感じられる。怒った表情にそこはかとない色気が？

Face Pattern

Seiryuu

青龍

クールで優しい竜神

東天を司る龍の化身。外見はクールそうだが、困っている者は放ってはおけない性格らしく、猛たちに力を貸してくれる。木の属性を持ち、暴風を巻き起こす。

Pose & Face Pattern

青いチャイナドレスが冷静・理知的な印象を見る者に与える。性格もおだやかで、四聖獣の中では比較的アクの強くないキャラクターだ。

●色指定

Face Pattern

Byakko

白虎

寡黙なる虎神

西天を司る白き虎の化身。幼い容姿をしているが、れっきとした四聖獣のひとり。無愛想な印象のわりに、意外と表情は多めだ。金の属性を持ち、雷を呼ぶ荒ぶる神。

色指定

Pose & Face Pattern

凛々しい表情が幼い外見とあいまって、ミスマッチな魅力が生まれている。微笑んだ顔は年相応（あくまでも外見上の年だが）の無邪気さが。

Face Pattern

色指定

色指定

Suzaku

朱雀

最強の力を持つ神獣

南天を司る鳳凰の化身。四聖獣の中では最強の存在で、一応リーダー格。しかしコテコテの関西弁がそれを感じさせない。火の属性を持ち、火炎の呪法を得意とする。

Pose & Face Pattern

両手を上げて無邪気に喜ぶ姿など、動きのあるポーズが朱雀の性格をよく表している。見た目のかわいさと関西弁とのギャップが魅力のひとつ？

色指定

Face Pattern

Kazura

蔓

猛が初めて契った精霊

植物の化身。第一章の最後の敵でもある。自分を倒した猛を守護するために、猛の夢の中に現れた。案ずるより生むがやすしと、躊躇する猛を説き伏せて契るにいたる。

Pose & Face Pattern

本作で契ることのできる（外見上）最年長の守護精霊。花魁のような着物の着崩し方がなまめかしい。それ対し、表情は清純な印象だ。

色指定

Face Pattern

色指定

色指定

Yatsufusa

八房

封印されし犬の化身

里見八犬伝に登場する犬士たちの親にあたる犬・八房と同じ名を持つ精霊。出雲学園の校庭に、彼女を祀った社がある。とても人なつっこい性格で、一人称はボク。

Pose & Face Pattern

元気がありあまっているためか、表情のバリエーションも多め。外見は年頃の女の子なのだが、精霊としては生まれたてである。

色指定

Face Pattern

Yata

八咫

知恵にたけた霊鳥

麻衣の友達であるヤタローの正体は、オオナムジの配下の悪霊。猛たちに倒されたのちは、彼らを守る精霊となる。見た目の幼さとは裏腹に大人びた性格だ。

色指定

Pose & Face Pattern

白と黒の配色がゴスロリっぽくもあるヤタロー。ときに冷ややかな目でこちらを見ていることもあり、気を抜いていると思わぬ逆襲を受ける？

色指定

Face Pattern

Amaterasu

アマテラス

ネノクニを統べる神

前作に登場したアマテラスの20年後。ネノクニを統べる立場となったが、ヒミコの登場に手を焼く。

色指定

Pose & Face Pattern

どことなく面影は残るものの、柔らかな雰囲気が加わり、印象はかなり変わっている。

Face Pattern

Kagutsuchi

カグツチ

神になった男

前作の主人公、塔馬ヒカルの20年後。アマテラスを支え、ヒミコの進撃を食い止めるため奔走。

色指定

Pose & Face Pattern

しっかりした感じで統一されている。男たるもの、頼れる旦那や父になって一人前。

Face Pattern

Yamato Takeshi

大斗剛

猛の親友にして宿敵

猛と同じ施設で育ち、彼は地域の有力者、大斗家の養子となった。だが、両親はともに多忙で、孤独な毎日を送っている。孤独に慣れているため一見強い心の持ち主に見えるが、本当は繊細で傷つきやすい。猛と同じく、スサノオの転生体。

Pose & Face Pattern

主人公のライバルだけあって、立ち絵のバリエーションは他を圧倒。思いつめたような表情が猛とは好対照である。剣道着や防具姿など、ゲーム序盤でしか目にすることができない姿もある。

色指定

ラフ

剣道着

色指定

Himiko

ヒミコ

悪霊を統べる姫巫女

アマテラスに反旗をひるがえす謎の女性。その正体は、別の大陸から神獣を従えてやってきた仙女である。彼女の心はヨモツオオカミに取り込まれており、現世とネノクニをひとつにしようと目論む。

Pose & Face Pattern

兜と薄絹に隠れた顔を見たものは少ないという。白い髪と肌に赤い目という、アルビノ（白子）のような容貌を隠しているのだろうか？

色指定

Face Pattern

Ki-Rin

麒麟

ヒミコに侍る神獣

中央の天を司る神獣。神獣たちの真のリーダー。ヒミコと行動を共にしていたため、ヒミコがヨモツオオカミに取り込まれたあとは運命を共にする。土の属性を持ち、召還すれば大地を割り、すべてを呑みこむ。

Pose & Face Pattern

戦闘中に召還したときの柔らかい表情はどこへやら、厳しい表情が並んでいる。大人びた顔立ちと、腰のラインが見える衣装が色っぽい。

Face Pattern

O-Namuji

オオナムジ

知略冴える軍師

八千矛の神とも呼ばれる知勇兼備の神。ミナカタの父でもある。悪霊の軍勢の指揮はミナカタに任せ、自らはヒミコの傍らで知略を練っている。現世に転生したスサノオを探すため、麻衣とヤタガラスを遣わした。

Pose & Face Pattern

ぬば玉のように黒い装束をまとい、渋い表情で大人の魅力を醸し出す。信奉するヒミコのために、すべてを捧げる覚悟が見て取れよう。

Face Pattern

ラフ

色指定

色指定

ラフ

色指定

Minakata

ミナカタ

悪霊軍団の若き将

父・オオナムジから軍を任されており、主にゲリラ戦法でカグツチたちを悩ませる。剛剣の使い手で、初めは非力な剛を見下していたが、その技に魅せられ、よき友となる。

Pose & Face Pattern

軍を統べる立場にはあるが、まだまだ表情にはあどけなさも残る。悪霊と言えどもその顔に邪気はない。どことなく孫悟空を思わせる出で立ち。

色指定

Face Pattern

Suzuki

鈴木

悪友こそ真の友

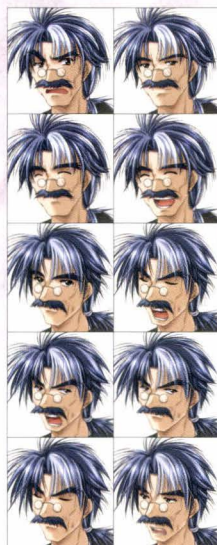
猛とはクラスメイト。いつもくだらないギャグやエッチな話題で盛り上がる仲。サクヤをナンパしようとして川に放り込まれる。

Pose & Face Pattern

表情は決して多くはないが、ポーズはそれなりに豊富である。ギャグメーカーということで、全身での演技が求められたのだろう（笑）。

Face Pattern

色指定

色指定

Face Pattern

Touma Rokusuke

塔馬六助

猛の育ての親

正体は2000年の時を生きてきたイザナギの神で、その力は衰えを知らない。芹の曾祖父にあたるが、おじいちゃんと呼ばせている。

Pose & Face Pattern

老いてますます盛ん、というより老いを知らない人物。普段は愛嬌のある表情が多いが、シリアスな場面ではきっちり決めてくれる。

Kaede

楓

恩を返した女郎蜘蛛

もともとは死にかけた小さな蜘蛛だったが、スサノオによって霊力を授かる。猛と剛が転生できたのは、彼女の自己犠牲のおかげ。

Pose & Face Pattern

前作より全体的に大人っぽくなった印象。表情の種類の少なさは、控えめな性格の現れだろうか。また、回想シーンには幼い楓も登場する。

Face Pattern

色指定

IZUMO Digest

IZUMO完全版 ダイジェスト

ここでは、『IZUMO2』のDVD-ROM版に同梱されている『IZUMO完全版』について紹介しよう。追加CGも完全掲載しているので必見！

出雲学園に通う主人公・塔馬ヒカルは、夢の中に現れる不思議な女性に導かれ、教室の地下に隠された祭壇を発見する。そして祭られていた鏡に触れた途端、大地震が発生。見慣れた学園は魔物の巣と化してしまう。同級生や後輩たちと合流しつつ、元の世界に戻る方法を探すヒカルたちだったが……。

塔馬ヒカルとその仲間たちが活躍する前作『IZUMO』。ここでは、『完全版』で追加されたイベントCGを一挙紹介！

Check IZUMO完全版とは？

『IZUMO完全版』は、オリジナルにあたるPC版に大量のCG、シナリオを追加したパワーアップバージョン。新規イベントに加え、エンディングのシナリオも増量されており、前作をやり込んだファンでももう一度楽しめる内容となっている。また、『2』の仕様に合わせて立ちCGがすべて塗り直されたり、イベントCGやムービーの画質が向上していたりと細かい部分にまで改良が加えられ、まさに『完全版』にふさわしい出来栄えとなっているのだ。

大量の追加CG、シナリオ

メインヒロインたちはもちろん、美女揃いの守護精霊たちとのイベントにもCGが追加されるのは嬉しい限り。

立ちCGはすべて塗り直し

『2』に合わせて、オリジナル版では上半身が表示されていた立ちCGは、すべてバストアップへと塗り直された。

1

1. 出雲学園の制服に袖を通したアマテラス。照れた表情がかわいい。
2. 不適な笑みを浮かべるスサノオ。その胸中に渦巻く思いとは？
3. 七海の弓道着がはだけ、胸の谷間がチラリ。ヒカルもドキドキ。
4. 冷蔵庫にある食料をこっそり食べ漁る渚。さすがに食べすぎでは？

2

3

4

1

2

1. 気持ちよさそうに眠る綾香だが、セクシーなパンツが丸見え！

2. 教室でひとり佇む楓。夕焼けに照らされた表情はどこか寂しげ。

3. 桃の木の化身である守護精霊・桃花。その優しげな微笑に癒される。

4. 月光に照らされて輝く四聖獣の青龍。その美しさに目を奪われる。

5. 楽しいことに目がない四聖獣のひとり・玄武は、ゲームに夢中。

6. ヒカルに頭をなでられ、照れながらも嬉しそうな表情の白虎。

7. 四聖獣のひとりである朱雀は無類の酒好き。花見酒もオツですな。

8. 敵から仲間に加わったツクヨミにもイベントCGが用意されている。

3

4

5

6

7

8

1

2

3

4

5

6

7

1. ヒカルの膝で寝息を立てる守護精霊の玉藻。寝顔がキュート。
2. 七海の親友・千夏ちゃんの日記を燃やし、その煙を見送るふたり。
3. 綾香エンディングの1枚。姉と弟のような関係から恋人へ……。
4. 幼いころに亡くなった渚の兄・秋也。そのお墓参りをするシーン。
5. アマテラスのみエンディングではなく、イベントでCGが追加される。
6. ヒカルが「胎児の夢」で見たイザナミとイザナギにまつわる記憶。
7. 同じくイザナミとイザナギの悲しい愛の記憶で登場する1枚。
8. 美由紀エンディングの1枚。美由紀と留美の眩しい笑顔にホロリ。

8

Story & LineArt

物語

再び幕を開けた人間と悪霊との戦い――。現世での人間関係を描いた序章から、ヒミコとの最終決戦が展開する第９章、そしてそれぞれのヒロインとのエンディングまで、イベントＣＧ・原画とともにその物語を振り返ろう。

Introduction

序章

救世主を呼ぶ声

Voice which calls the Savior

いつもと同じ朝。幼なじみの琴乃がつくってくれた朝食をほおばりながら、猛は昨夜見た夢のことをぼんやりと考えていた。かすかに憶えているのは、薄衣をまとった美しい女性の姿。だがそれ以上のことは思い出せない。

教室に着いた猛を待ち構えていたのは、転校生・芹の熱いアタック。猛の親代わりにして剣道部の顧問でもある、六助じいちゃんの曾孫だ。幼いころ顔見知りだった猛をフィアンセと呼ぶ芹に、琴乃は気が気ではない。

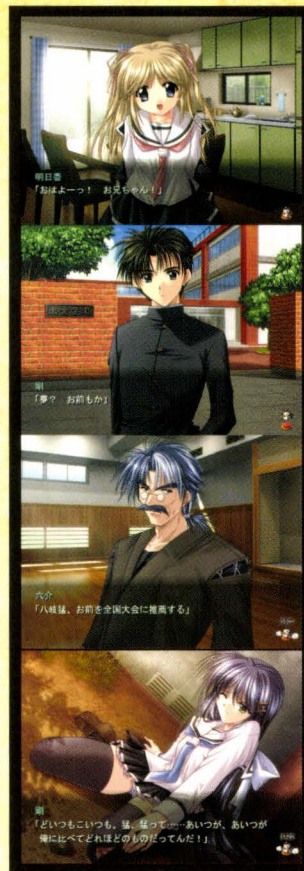
次の日も、その次の日も、猛の夢の中にはあの女性の姿があった。「ふたつの世界を、あるべき姿に……最後の戦いが、迫っています」──その声は、猛の心の奥底に沈んだなにかを呼び起こそうとしていた。

そんなある日、六助は剣道部の道場に猛とその親友・剛を呼び出す。全国大会の出場選手を指名するためだ。剛は猛も認める実力の持ち主で、選ばれるのは剛だと猛は確信していた。だが、六助が指名したのは猛。剛は、その宣告にショックを隠せない。剛をなぐさめようとする猛のやさしさが、いっそう剛を追い詰める。やり場のない怒りにとらわれた剛は、ついには猛と争うことに。だが剣道での決着で剛は猛に敗れ、いずこかへと走り去ってしまう。

そのころ、猛たちのクラスメイトであり、巫女をつとめる麻衣は、校舎の屋上で来るべき災厄の予兆を感じ取っていた。

「来る……」

次の瞬間、地面が激しく鳴動し、学園を激震が襲った。

Introduction 救世主を呼ぶ声

Invitation from a dream

夢からの誘い

猛は毎夜同じ夢を見ていた。漆黒の闇の中で、救世主の出現を求める少女。彼女は何者なのか、そしてなぜ救いを求めているのか、猛にはまったくわからない。そして毎朝のあわただしい時間の中で、猛は夢の出来事を忘れてしまう。

この世界は危機に瀕しています……
今こそ、貴方の力が必要なのです……

Apron & Omelet

エプロンと卵焼き

猛が自分の意思で起きると、幼なじみの琴乃が台所で料理をしているところに出くわす。彼女は男やもめの塔馬家をみかねて、毎朝こうして朝食を作りにきているのだ。

お兄ちゃん、起きろ〜っっ♪
ぐはぁ

Diving roller

ダイビングローラー

猛が自分の意思で起きない場合、琴乃の妹である明日香が部屋まで起こしにくる。しかしこのとき、彼女は猛の体にダイビングし、全体重をかけてゴロゴロ。これぞ塔馬家朝の名物・「ダイビングローラー」。寝ぼけ眼もばっちり覚める。

Takeshi Yamato

大斗剛

通学途中の猛たち一行の横に止まった高級車。車中には猛の親友・剛がいた。車を降り、猛たちと一緒に学校へと向かう剛。猛も剛も、まだこのときは自分たちを待つ運命を知らずにいた……。

Transfer student is an engagement

転校生は許嫁？

その日猛たちの学園に、ひとりの転校生がやってきた。彼女は猛の幼なじみだったが、猛はそのことに気がつかない。しかし彼女は、幼かったころの約束を大切に守りながら成長していたのだ……。

来ちゃったーっ！ あたし、日本に帰ってきたんだよね!?

な、な、な……！

Takeru is MIKO lover

猛は巫女好き

転校生・芹との騒動のおかげで、静かに昼食を摂れそうもない猛。そんな彼を、クラスメイトの麻衣が屋上へ導く。彼女の友達・カラスのヤタローもそこにいた。

アメリカ的には、こういうフランクなのもオッケー……じゃない？

き、きゃあああああああ〜っ！

The first-sort approach encounter

第一種接近遭遇

塔馬家で一緒に暮らすことになった芹。ひとつ屋根の下ということで、さっそく猛にとっては嬉しいハプニングが起こってしまう。が、幸せな時間は長くは続かなかった。芹の鉄拳が猛に叩き込まれる。

Crack

亀裂

剛は大会選手の選考で猛に敗れ、そして密かに慕っていた琴乃の気持ちが、猛に向けられていることを知った。剛がやりきれない思いで琴乃を突き飛ばしたとき、それを目にした猛は激昂する。

Chapter 1

第一章

ネノクニへと

To NENOKUNI

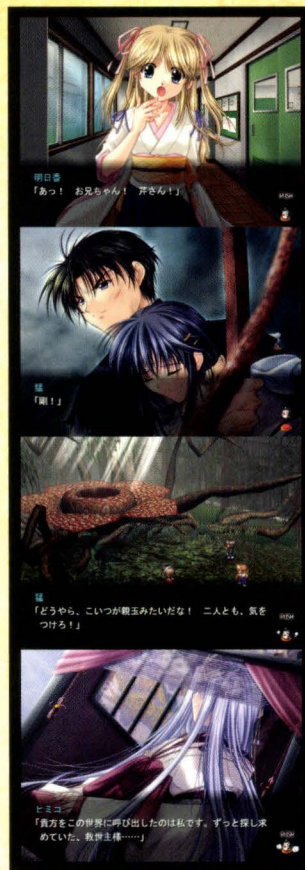
すさまじい揺れが収まると、周囲の景色は一変していた。崩れ落ち、廃墟となった校舎。そして、壁を覆い尽くす不気味なツタ。それは、単なる地震のあととは思えぬ異形の風景であった。

仲間を探すうち、芹の姿を発見する猛。だが安堵したのもつかの間、ふたりを奇怪な化け物が襲う。無我夢中で怪物を撃退する猛と芹。ふたりは琴乃の妹・明日香とも合流し、魑魅魍魎うごめく校舎をさらに探索する。

瓦礫とツタで迷路と化した校舎を進むうち、明日香は中庭で植物の化け物と対峙する剛を見つけた。傍らには、気を失って倒れた琴乃の姿もある。猛たちは急いで剛のもとに向かう。

協力して化け物を倒した猛たち。このことで、猛と剛の間のわだかまりもようやく解けるかに見えた。だが意識を取り戻した琴乃が猛の名を呼ぶのを聞いて、剛の心にふたたび黒い影が宿る。そしてそれに呼応するかのように閃光が走り、剛は琴乃もろとも猛たちの前から消え去ってしまった。剛と琴乃の姿を必死に探す猛たち。しかし日は無情に落ち、猛たちは保健室で一夜を明かすことになった。

一方、剛は見たこともない場所で目覚める。と、そこへ、甲冑に身を固めた少年がいきなり剣を突きつけてきた。剛は少年の強さに圧倒されるが、その少年を制してひとりの少女が姿を現す。ヒミコと呼ばれたその少女は、剛にこう語った。

「貴方をこの世界に呼び出したのは私です。ずっと探し求めていた、救世主様……」

Peep evil spirit Takeru

覗き魔タケル

ツタに覆われた学園を探索中、ツタを伝って下の階におりることに。先に下におりて安全を確認する猛だが、当然芹のパンツのチェックも忘れない。芹にはしっかり見抜かれてしまい、頭をポカリ。弓道着の明日香のパンツは見れずじまい。

……猛のエッチ！

あうっ……

The battle with a huge vine

巨大蔓との戦闘

中庭で剛が琴乃をかばって怪物と戦っているのを見かけ、急ぎ中庭へと出た猛たち。好意をよせる女性を守る剛の表情は、どこか満足げですらあった。その思いはけして届くことはないのだが……。

やっぱりな。救世主といっても
所詮は人間だ、たいしたことはない

The person of an unusual appearance

異相の者共

光とともに学園から姿を消した剛は、見知らぬ場所で目を覚ます。その直後、ひとりの少年に剣の腕試しを強要される剛。少年は、悪霊の軍を率いる将・ミナカタだった。剛は叩き伏せられてしまう。

何も気にすることはありませんわ。
これは貴方の見ている夢のようなもの……

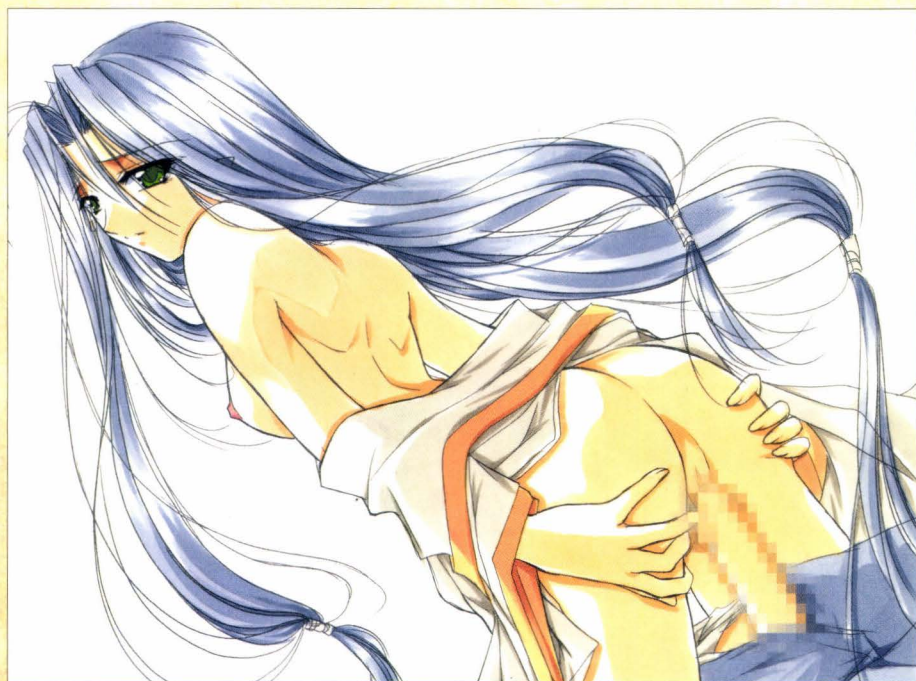
Himiko

ヒミコ

ヒミコと名乗る女性が現れ、剛に対するミナカタの振る舞いを諌める。彼女は、猛と剛の夢の中に出てきた女性だった。ヒミコはミナカタの非礼を詫び、剛がこの世界の救世主であることを告げるのだった。

The pledge with a kazura.

蔓との契り

学園の周囲の様子が奇妙なのに気づいた猛たちは、保健室で夜を明かすことに。その晩、猛の夢に蔓と名乗る女性が現れる。彼女は中庭で倒した植物の怪物だった。精霊となって猛たちを守りたいという彼女と、猛は契りを結ぶことに……。

Chapter 2

第二章

アマテラスとカグツチ

Amaterasu & Kagutsuchi

翌朝、校舎を後にした猛たちは、古風な武具をまとった騎馬の男たちと遭遇する。両者に緊張が走ったそのとき、ひとりの男が奥から現れて騎馬兵たちを制した。「あんまり懐かしいんで、驚いてしまったよ。それ、出雲学園の制服だろ？」カグツチと呼ばれた男はそう言って笑いかけた。混乱する猛たち。だが、説明を聞く暇もなく彼らは魔物の討伐に向かってしまう。別れぎわ、カグツチは坂の向こうの隠れ里に行くよう猛たちに告げた。

隠れ里へ向かう猛たちはその途上で魔物の襲撃を受けるが、危機一髪のところに麻衣が現れて難を逃れる。麻衣を加えた4人は、カグツチの娘・サクヤの手荒い歓迎を受けながらも、どうにか隠れ里へとたどり着いた。

猛たちを迎えたのは、村長でありカグツチの妻でもあるアマテラス。アマテラスは4人に、この世界のことを語って聞かせる。ここはネノクニと呼ばれる死者の国で、猛たちの暮らすアシハラノクニと隣り合って存在していること。そして今、何者かの企みによってこのふたつの国の調和が乱れ、魔物や悪霊が跋扈していること。猛たちは、そんな戦乱の地に迷い込んでしまったのだ。

翌日、隠れ里は突然の敵襲に見舞われる。混乱の中、カグツチは猛にサクヤを託し、里を脱出するよう指示した。カグツチとアマテラスを残し、やむなく里を離れる猛たち。

そのさなか、猛たちは確かに見た。里を襲う鎧武者たちの中に、剛と琴乃の姿があることを。

俺はカグツチ。このネノクニを治める、人間側のリーダーだ

Kagutsuchi

カグツチ

学園で一夜を明かしたのち、家に帰ろうとする猛たち。だが彼らが校門から一歩出たとたん、馬に乗った一団と出くわす。猛たちの姿を見て一団は騒ぎ出すが、彼らのリーダーは猛たちの素性をひと目で見抜いた。彼もまた現世から来た人間だったのだ。

Reunion with Mai

麻衣との再会

魔物たちの罠にかかった猛たち。身動きの取れない彼らに、不気味な唸り声が近づいてくる。そこに麻衣がさっそうと現わる。手にした薙刀で、猛たちにからみついていた触手を切り払った！

Encounter of a Seri and Takeru

芹と猛の出会い

芹と猛の出会いはふたりが5歳のころ。三匹のやせ犬にとりかこまれた芹を助けるため、猛は身代わりになる。幼い芹の目に、猛は頼もしく映ったのだった。

私がいるよ。ずっと猛のそばにいるよ。
おとなになったら、猛のおよめさんになるの。
ずっとずっと、いっしょだよ

Proposal of marriage of Seri

芹のプロポーズ

親友の剛が大斗家に引き取られた日、猛は孤独に耐え切れず、泣いていた。そんな彼に芹は言う。私はいつまでも猛のそばにいる、お嫁さんになるのだと。

写真撮ったの、覚えてる？
私あの写真、大事にしてるんだけどなあ……

Stale photograph

古びた写真

両親を失い、唯一の友人をも失って生きる気力を無くしていた自分を、芹が救ってくれた——。思い出話をするうち、猛はそのことに気がつくのだった。

MIKO is maniac of trap

巫女は罠マニア

人間の里まであとわずかの所までたどりついた一行。が、そこで罠にひっかかり、全員が逆さ吊りになってしまう。まもなく罠を仕掛けたサクヤがやってくるが、彼女も自分の罠で自爆してしまう。

What was seen in the enemy's line

敵陣の中に見たもの

人間の里は悪霊の襲撃を受ける。サクヤを道案内に、その場から逃げる猛たち。いかだで逃げる途中、明日香は岸辺に意外な姿を見つける。悪霊の軍勢とともにくつわを並べる剛と、その背につかまる琴乃。彼らもネノクニに残っていたのだ。

Chapter 3

第三章

青龍の棲む洞窟

Cave in which a Seiryu lives

里を脱出した猛たちは、サクヤの案内で川下の洞窟へと向かった。サクヤによれば、この洞窟に棲む「青龍」が猛たちを元の世界に戻す方法を知っているという。

洞窟の中は、水路や浮き橋が交錯する迷宮だった。闇に潜む魔物を倒しながら、ようやく青龍の祭壇へとたどり着く一行。だが青龍によれば、魂をアシハラノクニへ送り返す「反魂の術」は、術者であるサクヤの近くにいる人間にしか効果がないという。つまり、このままでは剛と琴乃は取り残されてしまうのだ。

剛と琴乃を奪回するため、そして里を襲った悪霊どもに一矢報いるため、敵の軍勢と戦うことを決意する猛たち。あまりに危険すぎると一度は彼らを押し留めようとした青龍だったが、ついにはその熱意と実力を認めて敵の砦の場所を教える。しかし砦へ向かう猛たちに、青龍はこう告げるのだった。総大将のミナカタ将軍とだけは、絶対に戦ってはいけないと。

一方、砦では、隠れ里を攻め落とした祝いの宴が催されていた。上機嫌で魔物たちを鼓舞するミナカタの傍らにあったのは、剛の姿。いつしか、ミナカタと剛は剣士として心を通じ合わせていたようだった。この戦乱の世界で剣を学び、猛を超える……剛はそう決心していた。

だが、そんな剛の姿を見つめる琴乃の心は、悲しみと不安にはち切れそうだった。恐れをかき消そうとするように、ヒミコから渡された笛を吹きはじめる琴乃。そのせつない調べが、砦を静かに包み込んでゆく。

Chapter 3 青龍の棲む洞窟

……とんでけー……

A spell of Mai

麻衣のおまじない

青龍の洞窟に着いた直後、足を滑らせて転んでしまう明日香。痛がる彼女の頭をなでながら、麻衣はポソリと「痛いの、とんでけー」とつぶやく。麻衣の意外すぎる一面を垣間見た一行だった……。

Dress will be wet !

服濡れちゃうっ……！

　またまた足を滑らせた明日香。猛はとっさにかばったが、今度はふたり一緒に水の中に落ちてしまう。猛は水に濡れた弓道着を見て興奮。彼を見る周囲の目は、落ちた水よりも冷たかった。

ふぅ……ケガはないかい？

う、うん……

Violently heartbeats

激しい動悸

　足を滑らせたサクヤをかばい、一緒に水に落ちてしまった猛。押し付けられたサクヤの体からは、どきどきと鼓動が伝わってくる。なんとなく気恥ずかしく、ぎこちなく礼を言い合うふたり。

琴乃の笛の音

Sound of the flute of Kotono

砦の裏側から潜入を試みる猛たち。その耳に、聞き覚えのある笛の音が届く。これは琴乃の笛だ。一行は砦の内部へと急ぐ。

砦のあちこちには魔物の見張りが立っており、探索は困難を極めた。笛の音をたよりに、なんとか琴乃の居場所を見つけ出した猛たち。あとは、剛を探すだけだ。

と、そこへ、ひとりの若き武将が立ちはだかった。ミナカタだ。剣を抜き、猛を挑発するミナカタ。意を決した猛は、相討ち覚悟でミナカタと対峙する。だがミナカタを見据える猛の視線がとらえたのは、その背後に立つ剛の姿だった。まるで敵側についているかのような剛の様子に動揺する猛。その間にもミナカタは、じりじりと間合いを詰めてくる。

もはやこれまで、と思われたそのとき、なんとカグツチが戦いの場に割って入ってきた。実はカグツチとアマテラスも、ひそかに砦攻めの機を狙って潜伏していたのだ。ミナカタを剣で制しながら、カグツチはサクヤに言う。今すぐ反魂の術で、猛たちとともにアシハラノクニへ行けと。一瞬躊躇するサクヤだったが、それが世界を救うための重要な任務だと悟ると、決然として猛たちの手を取った。互いに手をつなぎあう猛たち。

だが、猛が伸ばした手を、剛は拒んだ。

「俺には、この世界でまだやりたいことがある」

そうつぶやいて背を向ける剛を残し、猛たちの意識は光芒に包まれていった。

Tightrope walking

綱渡り

琴乃と剛を救うために、ロープウェイの要領で悪霊の砦に乗り込む一行。高所恐怖症の明日香は、ロープの半ばまできてパニックを起こすが、なんとか渡りきることに成功する。そんなとき、琴乃の笛の調べが聞こえてくる……。

うわああん、恐いよお、やっぱやだーっ！

Kotono play on the flute

琴乃の笛

ヒミコからもらった横笛を吹く琴乃。この笛の音は、琴乃の身を守る力として働くという。砦の周囲にまで響く優雅でもの悲しい調べ。それはあのミナカタの心すら動かしたのだった。

笛か……
俺にはよく分からんが……
不思議だ、心が落ち着くな……

Chapter 5

第五章

ザ・テーマパーク

The theme park

気がつくと、猛たちは学園の運動場にいた。元の世界に帰り着いたことを喜び合う一同。あちらの世界でミナカタ軍を撃退したアマテラスは、サクヤにもう帰ってきてよいと言う。だが、反魂の術は次の満月まで使えない。そこでサクヤは、しばらくこちらの世界で過ごすことになった。

サクヤとともに、平和な日常を楽しむ猛たち。だがそんなある日、カグツチからの通信が入る。魔物を追ってそちらの国に行った四聖獣のひとり・玄武を探し、ネノクニへ戻るよう伝えてほしい、と。だがようやく見つけた玄武は、もっとこっちの世界で遊びたいと帰還を拒否。猛たちは玄武に魔物退治を押しつけられるハメになる。

魔物たちが潜んでいたのは、街随一のテーマパーク。猛たちをアトラクションのひとつであるかのように翻弄する魔物たちだったが、一行はなんとかボスを封じることに成功した。

こうして玄武もネノクニに帰り、いよいよ満月の夜。名残を惜しみつつ、サクヤは反魂の術を発動させる。だがその瞬間、ヒミコの声があたりに轟いた。

「我らが救世主、スサノオの力の半分は大斗剛に、そして……もう半分は、……八岐猛、貴方の中に……」

強力な術によって、猛の魂を奪おうとするヒミコ。それを見た琴乃は、とっさに取り出した笛を奏ではじめた。すると悪霊たちは笛に引き寄せられ、猛は束縛から解放される。しかしその代わり、琴乃の魂が悪霊たちに取り込まれてしまう……。

Sakuya and a soap bubble

サクヤとシャボン玉

小さな女の子がシャボン玉で遊ぶのを見て、興味を持ったサクヤ。猛はそんなサクヤにシャボン玉セットをプレゼントする。そしてサクヤはシャボン液につけたストローを……思い切り吸い込んだ。遊び方をしらなかったがゆえの悲劇。

変な味……ぺっぺっ！

バカ、吸うんじゃないよ、そっと息を吹くんだよ！

Roller coaster

ローラーコースター

街に出没する幽霊の噂を聞き、テーマパークにやってきた一行。そこでは「変な顔で、声も変」な悪霊が遊んでいた。宝箱を見つけた一行がローラーコースターの路線内に足を踏み入れると、イタズラ好きの悪霊がコースターをスタート！

Miko of KITAGAWA Zinja

北河神社の巫女さん

無事悪霊を退治し、玄武をネノクニへと帰還させた猛たち。サクヤが帰る満月の夜まで、平和な夏休みの日々を楽しむことに。猛は北河神社で麻衣の巫女姿を目撃し、思わず顔をほころばせる。

Kotono play on the flute

琴乃の笛

そして満月の夜。サクヤが帰還のための術を使うと、異変が起った。サクヤの術を利用してヒミコが猛を取り込もうとしてきたのだ。だがそのとき、琴乃は笛を吹きはじめる。ヒミコの呪力は琴乃に吸い込まれ、彼女は言葉もなく倒れ伏す。

おやめなさい、琴乃！
そんなことをしたら……！

……！ きゃあああっ

Chapter 6

第六章

ヨモツヒラサカ

YOMOTSUHIRASAKA

悪霊たちに奪われた琴乃の魂。それはヨモツヒラサカ——ふたつの世界のどちらにも行けぬ魂が集う場所にあるという。猛たちは、サクヤの反魂の術でヨモツヒラサカへと乗り込む。

暗く狭い道を行くうち、猛は白く浮かぶ影を目に留めた。それは、琴乃の過去の思い出。さまよう琴乃の魂が、思い出をあちこちに置き去りにしている。猛たちは思い出を拾い集めながら、さらに琴乃の姿を追った。

ようやく琴乃に追いついた猛たち。琴乃の思い出を甦らせるには、猛が口移しで戻さねばならない。意を決して、琴乃とキスをする猛。琴乃の記憶は、無事もとどおりとなった。

だがそこに、ヨモツヒラサカの番人・牛頭が現れる。牛頭は、琴乃の魂を外へ返すにはひとつの試練を受けねばならないと言う。その試練とは、ネノクニまでの道を一度も振り返らずに歩き抜くというもの。猛たちは、言われるがまま暗く長い道を歩き続ける。だが、牛頭とその仲間・馬頭の策略によって、猛たちは道の半ばで振り向いてしまう。してやったりと笑う牛頭と馬頭に、猛たちの怒りは爆発。番人たちを打ち倒す。

しかし、牛頭と馬頭を倒しても、琴乃の魂は解放されない。絶望にうちひしがれる猛たち。と、そこへ現れたのは小さな少女。彼女は四聖獣のひとり・白虎だった。白虎は猛たちに、琴乃を救う方法がひとつだけあると告げる。それは伝説の方士・徐福の持つ秘宝「八咫鏡」を見つけることだという……。

Memories 1

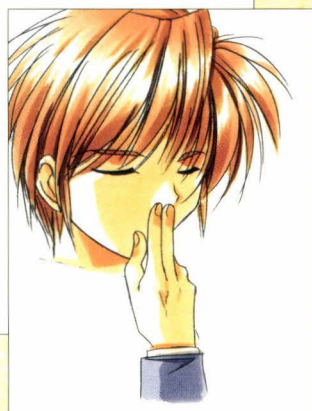
思い出①

猛と琴乃の出会いは、琴乃の入院している病室でだった。六助に連れてこられた猛は、お見舞いの品のりんごに目をつける。琴乃は彼が来るたびに、一緒におやつを食べるようになり、それをきっかけに次第に体に力を取り戻していく。

私そんなにいっぱい
食べられないから……
はんぶんこ、しよう？

Memories 2

思い出②

猛はその後も病室に通い続けた。琴乃にとって、彼はいつしか心の支えとなっていた。中学への入学も迫ったある日、猛は琴乃の前で草笛を披露する。これがきっかけで、琴乃は音楽に興味を持つ。

お姉ちゃんを返せ、化け物っ！

Betrayal

裏切り

振り返らずに地上まで歩ききれば、琴乃の魂は元に戻す――。馬頭と牛頭の言葉を信じ、歩き続けた一行。しかし、地上の幻影を見せられたために、琴乃の肉体はヨミノクニに縛られることに……。

Chapter 7

第七章 蓬莱山の死闘

Desperate struggle of Mt. Horai

琴乃解放の鍵を握る徐福は、霊峰・蓬莱山で消息を絶ったという。さっそく蓬莱山へ向かった猛たちは、その頂上で奇妙な石を目にする。猛が石に手を触れようとした瞬間、なぜか関西弁でそれを制止する声が。声の主は、四聖獣最後のひとり・朱雀だった。この石は殺生石と言い、触れれば呪われるという。朱雀はヒミコの軍師にしてミナカタの父であるオオナムジによって、この殺生石に封印されていたのだ。

オオナムジを探し、さらに蓬莱山の奥へと分け入る一行。だが、麻衣の様子がどうもおかしい。そんなある夜、ただならぬ気配に目を覚ました猛の前には、短刀をかざした麻衣の姿があった。しかし麻衣の震える手は、短刀を取り落としてしまう。

そこに突然現れ、麻衣をなじるオオナムジ。実は麻衣は人間同士の戦乱で親を亡くし、オオナムジに育てられた孤児だったのだ。だが仲間として苦楽をともにした猛たちを殺すことは、もはや麻衣にはできない。業を煮やしたオオナムジは、悪霊ヤタガラスを猛たちにけしかける。それは、麻衣が連れていたカラスのヤタローの真の姿だった。

ヤタガラスの強力な攻撃をからくも退けた猛たち。それを見たオオナムジは即座に退却する。そうしてようやく朱雀を助け出した一行だが、朱雀の口から語られたのは衝撃的な事実だった。

八咫鏡は四聖獣のさらに上の力を持つ精霊・麒麟が持っており、麒麟は今ヒミコの側についている。そして徐福の正体こそ、ヒミコその人である、と。

Mai's childhood

麻衣の生い立ち

麻衣はネノクニで生まれた人間だった。住んでいた村が戦に巻き込まれ、麻衣は荒野を行く宛ても無くさまよい、行き倒れた。そんな彼女を拾い、諜者として育てたのがオオナムジだった。彼は麻衣に、猛たちを暗殺するよう命令するが……。

麻衣よ、お前は育ての親の、この私を裏切るつもりか……

A promise with Yataro

ヤタローとの契約

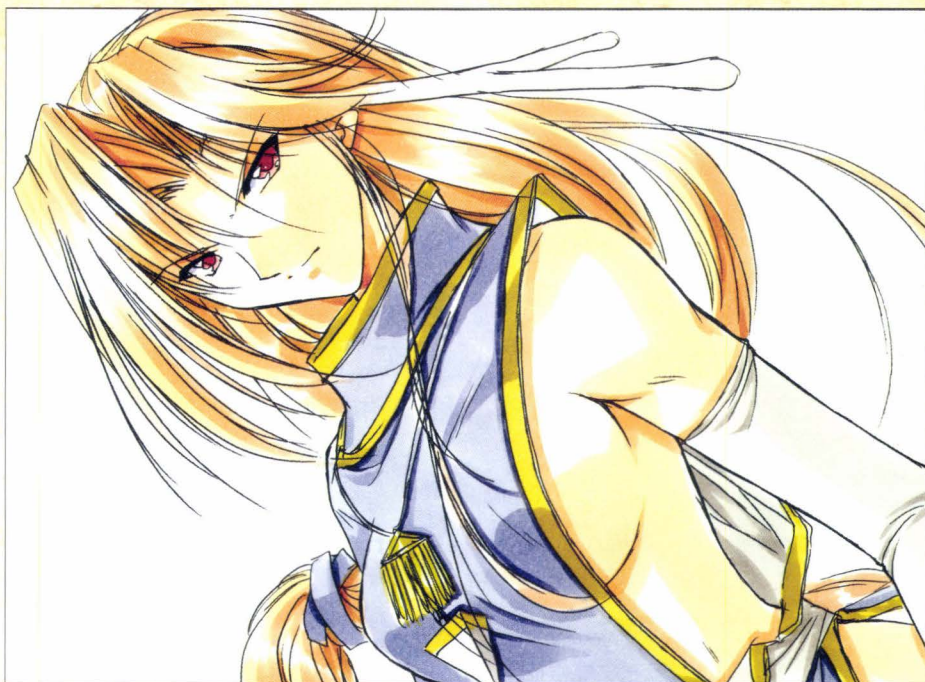
ヤタローは単なる鳥ではなく、オオナムジの息のかかった霊鳥・ヤタガラスだった。猛たちに襲いかかるヤタガラスを退けると、彼女は精霊となり、猛と契りを結ぶ。肉体は滅びても、ヤタローの霊はつねに猛たちとともにあるのだ。

あいつ、俺たちを守る精霊になってくれたんだ

私たちずっと一緒なのね？

Himiko's true colors

ヒミコの正体

殺生石から開放された朱雀は、ヒミコの正体について語り出す。彼女はその昔、大陸から神獣と共に渡ってきた仙女、徐福その人なのだった。徐福はヨモツオオカミにとりこまれ、悪霊を統べる存在となる。麒麟はそれでも徐福に従い続けた。

麒麟は……悪霊の長ヒミコの側近、
私たちの敵なんや……

Chapter 8

第八章 ふたりのスサノオ

Susanoo which is two persons

これまでの戦いに終止符を打ち、琴乃の魂を取り戻すため、ヒミコとの最終決戦に臨む猛たち。その拠点を、彼らは出雲学園に定めた。そこかしこに巣食う悪霊どもを倒し、猛たちは校舎を徐々に奪回してゆく。厳しい戦いの中にも、仲間たちと学園で過ごす楽しいひとときがそこにはあった。そして、恋の予感も……。

そのころ、剛はヒミコから彼女の過去を聞いていた。かつて徐福と呼ばれていたヒミコは、この国に秩序と文明をもたらした。だがそのせいで人々は驕り、世は乱れた。責任を感じた徐福はこの国をあるべき姿に戻すため、悪霊の長・ヨモツオオカミと手を結んだのだった。

やがて悪霊と袂を分った徐福は、ヨモツオオカミに封印されてしまう。それから二千年、ようやく解放された徐福は、しかし荒んだままの世界に失望した。ヒミコと名を変えた徐福は、今度は自ら悪霊の首領となって国造りのやりなおしを企む。

その前に立ちはだかったのは、ヨモツオオカミの子であり、かつて徐福が愛したスサノオだった。人間の側についたスサノオは、いまやヒミコの敵対者。ヒミコはスサノオに襲いかかる。

だがスサノオがヒミコの霊力に屈しようとした瞬間、その魂はふたつに分かれて飛び去った。それはスサノオに付き従う精霊・楓の放った最期の奇跡だった。

スサノオの魂は、やがてふたりの赤ん坊に転生した。ひとりは剛、そしてもうひとりは――猛。猛と剛、ふたりのスサノオが再び邂逅する時は近い。

The pledge with Seiryu

青龍との契り

魔を打ち倒すため、乗り越えねばならない四つの試練。後戻りできない道の最初の一歩を導くのは、東方の守護者・青龍。白くたおやかな肢体が開かれるとき、聖なる力は泉のようにあふれ出す。

さあ、どうぞ猛様……
あなたのお気の召すままに……

The pledge with Genbu

玄武との契り

豊かな乳房は大きく揺れ、猛を呑み込んだ下半身はなまめかしく律動する。玄武との契りは激しく、そして熱い。すべてを燃やし尽くすかのように続く交歓が、新たなる力の源となる。

うむ、本当は少し……
いや、かなり緊張している

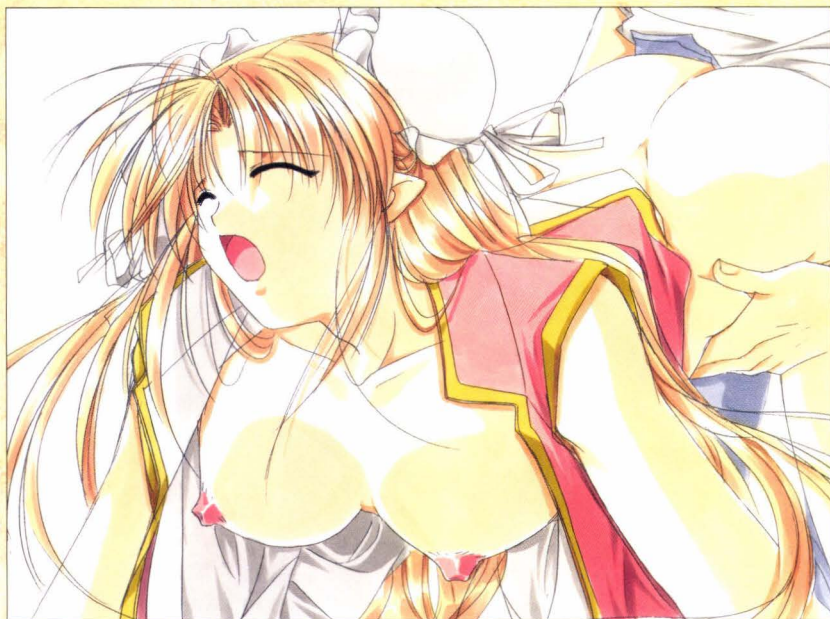
The pledge with Byacko

白虎との契り

必殺の雷撃を操る白虎も、儀式の場ではあどけない少女。たどたどしい指先が、恥ずかしげに猛を包み込む。このちいさな身体のどこに、あんなすさまじい力が隠されていたのだろう。

The pledge with Suzaku

朱雀との契り

いつもは軽いノリの朱雀も、契りの儀式では猛のペースに。激しく荒々しい猛の責めに、朱雀は最後の聖獣の気を解放する。四聖獣の力、ついにこの手のうちに。決戦のときは近い。

ね、ねえ……
こんなのが
契りの儀式なの？

The pledge with Yatufusa

八房との契り

学園の片隅に建てられた小さな祠。そこから現れたのは、子犬の精霊・八房。じゃれ合うように身体を重ね、その無垢な瞳を見つめていると、意外な過去の記憶がよみがえる。

Tuyoshi and Himiko

剛とヒミコ

明かされるヒミコの過去、そして剛自身の宿命。だが剛にとっては、ただそれを心に秘めて苦しむヒミコの姿がせつない。彼女を守ることで、俺は変われる……剛はヒミコを強く抱き寄せた。

俺が、スサノオの生まれ変わり……

はい。貴方こそが、スサノオの生まれ変わり、救世主なのです

Chapter 8

過去の記憶

Past memory

ひとりの女がたどった、悲しく壮絶な運命の追想。猛と剛は、ついに戦いの真実を知ることになる。

……私は正しかったのでしょうか……

Those who came from the continent

大陸から来たりし者

徐福。それがヒミコのかつての名。彼女がもたらす文化は、素朴な瑞穂の国に秩序を与えた。だが、それと引きかえに失われたものの大きさに、徐福は愕然とする。

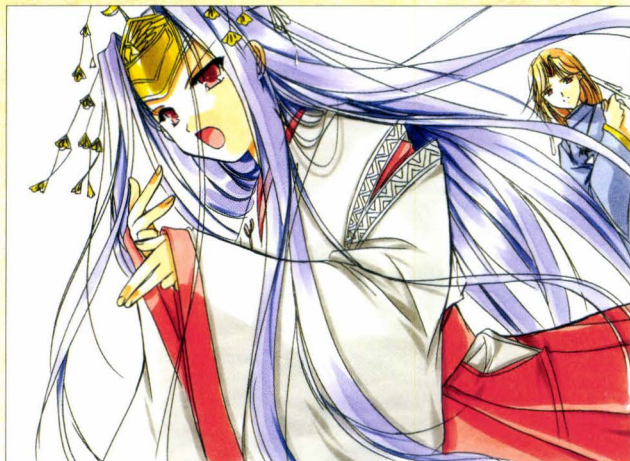
Susanoo 1

スサノオ１

届くはずのない母への愛を抱きながら、己の剣を血に染めるスサノオ。その悲しいまでの純粋さが、信念と罪の意識との間で揺れ動く除福の心をまっすぐに射抜く。

Susanoo 2

スサノオ 2

悪霊の長・ヨモツオオカミと対決する徐福。だが力及ばず、その肉体と精神は敵に取り込まれてしまう。消えゆく意識の中には、ただスサノオの姿が——。

Susanoo and Kaede

スサノオと楓

それは、戯れから生まれた命。徐福が教えた呪術で、スサノオは女郎蜘蛛の精・楓を作り出す。この小さき存在がもたらす運命を、徐福はまだ知らない。

そう、そのまま、印を結ぶのです

ええと、こう……だったか？

Transmigration 1

転生 1

ヨモツオオカミの呪縛から逃れ、悪霊・ヒミコとして再臨した徐福。だが彼女の前に立ちはだかるのは、荒ぶる神として成長したスサノオだった。

Transmigration 2

転生 2

信念のため愛さえ捨てる覚悟のヒミコ。その強大な霊力がスサノオに迫ったとき、楓は身を捨ててスサノオの魂を異世界に放った。ふたつに分かれたスサノオの魂は、アシハラノクニへ——。

Kaede

楓

スサノオの魂の半分は剛のもとに、そして、もう半分は猛のもとに。さまよえる楓の心の声を聞いたとき、猛の中のスサノオは目覚めた。猛と最期の抱擁を交わし、楓の魂は静かに消えゆく。

生まれ変わっても、きっとスサノオ様の側に……

Chapter 8

白鳥琴乃

Shiratori Kotono

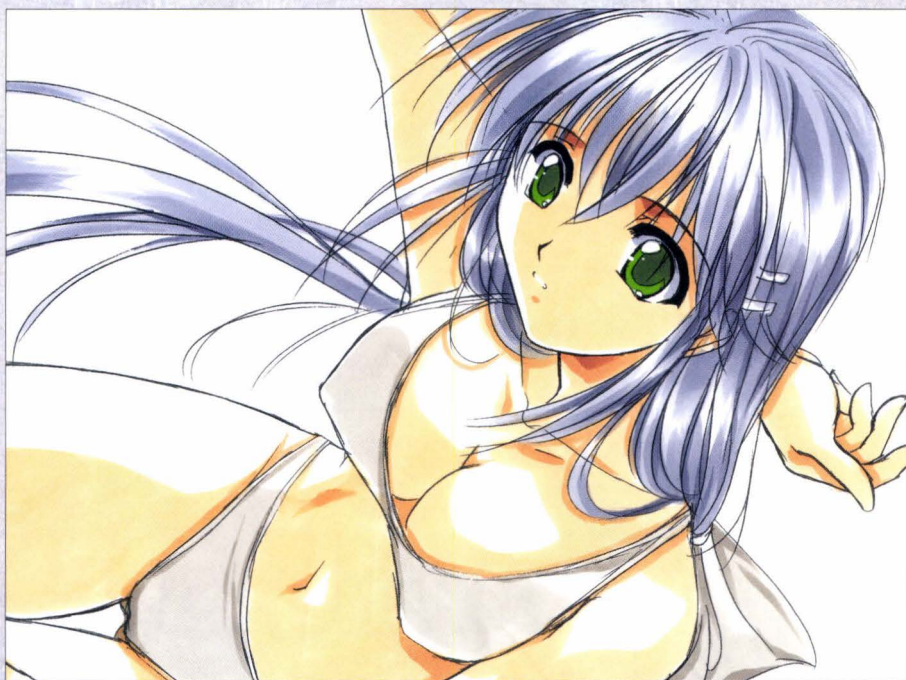
共同生活を送る中で芽生えた恋の予感。幼なじみの琴乃と猛の関係にも、やがて転機が訪れる……。

Am I like a mother?

お母さんみたいですか？

夜中に突然の来訪者。それは夜食を作りにきた琴乃だった。ところが、どうにも琴乃の様子が違う。芹の話題でやけに絡んでくる琴乃に対し、なんとか言葉を見つけようとする猛だったが……。

ほら、やりますよ。
いち、に、いち、に……

へいへい、やればいいんでしょ。
まったく、水着も普通だし、
全然面白く……な……

Gymnastics before swimming

泳ぐ前には体操を

勢い込んでプールに飛び込もうとする猛、それを制する琴乃。泳ぐ前には準備体操……お堅い琴乃に不平交じりだった猛も、体操でしなやかに揺れ動く琴乃の肢体に、思わず目が釘付けに。なんだかちょっぴり得した気分の猛であった。

I want to hold you tight

抱きしめたい

保健室から漏れるほのかな明かり。そこには、思いつめた顔で座り込む琴乃の姿があった。彼女は言う。「私は猛のお母さんではない」と。……込み上げて来る何かがあった。猛も琴乃の気持ちに向き合うべく、自分の気持ちを打ち明ける。

大丈夫、怖くないから

こ、怖くなんてありません

なあ、琴乃……ひょっとして、声、我慢してる？

そ、そんな事ないです。
猛さんの気のせいですよ？

Memories of bath

お風呂の思い出

ひとっ風呂浴びようと浴場に行ってみれば、そこには同じ目的の琴乃が。「一緒に入ろうか」ほんの冗談のつもりで言った言葉はすんなり受け容れられ、徐々にふたりの気持ちも昂ぶってきて……。

Chapter 8

逢須 芹

Oosu Seri

あまりにも積極的な態度と何気ない仕草。そして、あまりにも鈍感な猛に対して、芹の想いは膨れ上がってゆく。

Let's KARAOKE!

カラオケしよう

放送室を解放した猛たち。芹の提案でここをカラオケボックスとして利用することに。だが、当の本人は聴く人間の三半規管を破壊するほどの音痴だった……。

Cookroom is a battlefield

厨房は戦場

夕食の準備中、不注意から芹は指を切ってしまう。手当てすべく芹の手を取る猛。否が応にも密着するふたりの身体。照れ隠しに強がる芹だが、顔は赤かった。

Although I love you

好きなのに

体育館にて、突然芹に抱きつかれて倒れ込んでしまう猛。吐息が感じられるほどの距離。芹の熱いまなざし……。だが、猛は思わずその場から逃げ出してしまう。

Seri cannot swim

芹はカナヅチ

プールに響き渡る猛の笑い声。そう、あのスポーツ万能な芹はカナヅチだったのだ。水の中でイチャつくふたりを遠巻きに、溜め息をつく琴乃たちだった……。

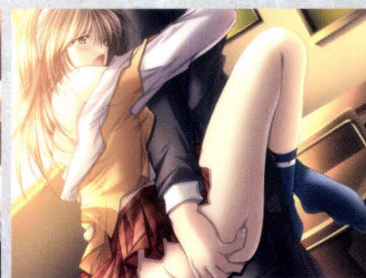
ぶはははははははははは！

むぅ～、猛、そんなに笑うことないじゃない！

Because I love you

好きだから

芹の気持ちに応えられなかった猛。芹は、誰でも良かったのか？　そんなはずはない。芹の心をどうしようもなく傷つけていたと悟った猛は、そっと芹の身体を抱き寄せる。「綺麗だ……芹の身体」

うん……もっと、
感じさせてあげるから……

Happy time

幸せな時間

屋上で、星を見ていた芹。その隣に座り、空を見上げる猛。優しい……幸せな時間が流れていた。その時間を噛み締めるように、溶け合うように身体を重ねるふたり。星は、いつまでも輝いていた。

もう……猛のケダモノぉ

な、何言ってんだよ……
誘ってきたのは芹じゃないか

Third-class encounter

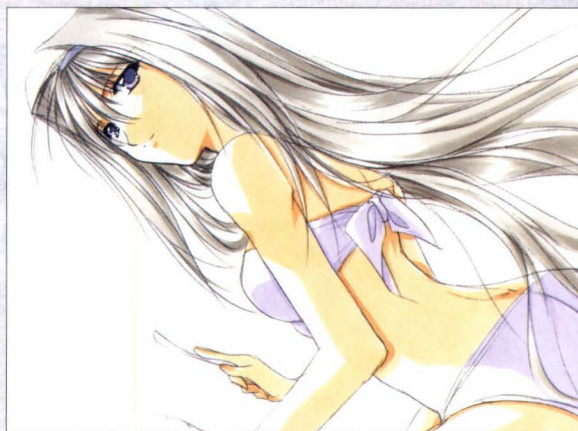
第三種接近遭遇

またしても芹の入浴シーンに出くわす猛。時間も時間、ふたりは仕方なく一緒に汗を流すことに。しかし、ふとした弾みで芹は足を滑らせ、猛がつかっていた湯船に転落。すでに大きくなっていた猛のモノは言うことを聞かず……。

Chapter 8

北河麻衣

Kitagawa Mai

一度は裏切るような真似をしてしまった自分。過去への決別と、これからのこと。麻衣の下した決断とは……?

Precious moment

今のひとときを大切に

ふたりはプールへ遊びに来ていた。麻衣のつくった氷菓子は、猛の口の中と心を、幸せで満たしてくれた。猛は思う。今このときを、目いっぱい楽しもうと。

I want to be close to you more

もっと近づきたい

麻衣は過去と決別した。親代わりであるオオナムジよりも猛たちと共に生きることを選んだのだ。同時に、麻衣は猛への想いを打ち明ける。もっと傍に、近付きたい……夕日に照らされる麻衣の裸体は、他の何よりも美しかった。

北河、力抜いて

あ……う、うんっ……八岐くん、少し怖い

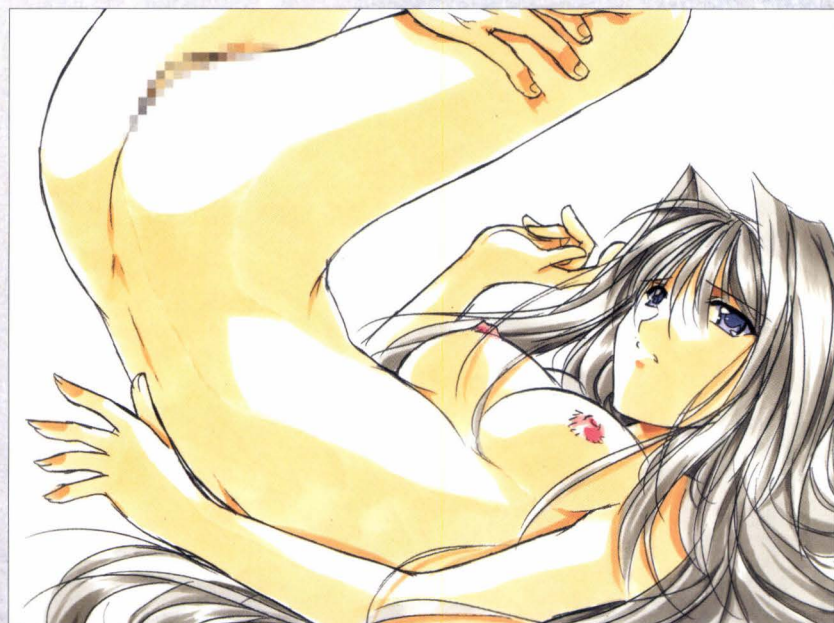
Intolerable loneliness

耐え難い孤独

ひとりでも平気だったのに。それが当たり前だったのに。麻衣は、これまでにない孤独を感じていた。「俺がいる。一人じゃないぞ」猛もまた、心に決めていた。絶対に彼女に孤独を感じさせないように……そっと身体を抱き寄せる。

Because I want you to be glad

喜んで欲しいから

突然のハプニングから、一緒にお風呂へと入ることになったふたり。猛のためなら何でもしてあげたい……そう言った麻衣に、猛は胸で自分の身体を洗って欲しいと冗談を飛ばす。だが、麻衣は当然のように猛に覆い被さり……。

よくない？

い、いや、良すぎて、その……これは、やばい

Chapter 8

白鳥明日香

Shiratori Asuka

年頃の女の子なら、誰しもが抱える悩み事。もちろん猛なんかには言えるはずもない。乙女の想いは届くのか？

Let's carry out ear cleaning

耳掃除しましょ

保健室にて、なんとなしに見つけた耳かき。恥ずかしがりつつも、猛は明日香に耳掃除をしてもらうことに。ところが肝心の耳掃除よりも、明日香の太ももの感触が気になってしょうがない猛だった。

Dangerous somniloquy

危険な寝言

昼下がりの保健室。そこには、琴乃の膝枕で眠る明日香の姿があった。どうやら彼女は寝言を言うクセがあるらしく、猛に関する夢を見ているのか、段々と寝言の内容がエスカレートしてきて……。

あ、ダメ……お兄ちゃん……
や、やだあ、そんなあ……

どんな夢見てるんだよ、おい！

Don't play at the poolside.

プールサイドで遊ばない

羽伸ばしに、プールへと遊びにきた猛たち。泳ぐのはあまり得意ではない、という明日香に対してビーチバレーをしようと提案する猛だったが、そこへ琴乃の怒声が。確かに危ないと、猛は明日香に水泳を教えることにする。

明日香への告白

姉との行方を見守っていたはずが、自分も相手を……猛のことを好きになっていた。おまけじゃない。妹なんかでもない。猛にとって、明日香の存在とは？
「もう、君を不安にさせたりしない」

……お兄ちゃん、もういいよ。
こっち向いて

Morning visiting of Asuka

明日香の「朝」這い

妙な感触で目覚めた猛。なんと目の前には自分のモノを咥え込む明日香の姿が！　猛が持っていたH本で仕入れた知識を頼りに、壮絶な「口撃」を見せる明日香。もちろんそれで終わるはずもなく……。

な……っ!? ちょ、ちょっと明日香ちゃん!?

ふぇ……？
あ、お兄ちゃん、おふぁよう

It was washed among the back

お背中流されました

風呂で疲れを癒す猛を、突然の乱入者が襲う！　「お背中流しにきましたぁ！」明日香だった。明日香に身体を洗ってもらわれてしまった猛は、今度は自分の番とばかりに明日香の身体を攻めたてる。

Chapter 8　白鳥明日香

背中終わったら前だからねー
……いや、それはいらない

Chapter 8

サクヤ

Sakuya

住む世界が全然違ったって、人を好きになるのに理由なんて要らない。ただ真っ直ぐな、サクヤの気持ちは……。

It is waltz at two persons

二人でワルツを

琴乃に習った社交ダンスを、猛に一緒にやろう、というサクヤ。ステップも軽やかに、平和な時間が流れていく。

Exchange of dress

着物の交換

騒がしい教室の中。芹とサクヤが服を交換して見せ合いをしているらしい。だが胸のサイズが合わないようで……。

……なんか窮屈そうね

ちょっと、胸がきつくて……一番上、止まらなくて

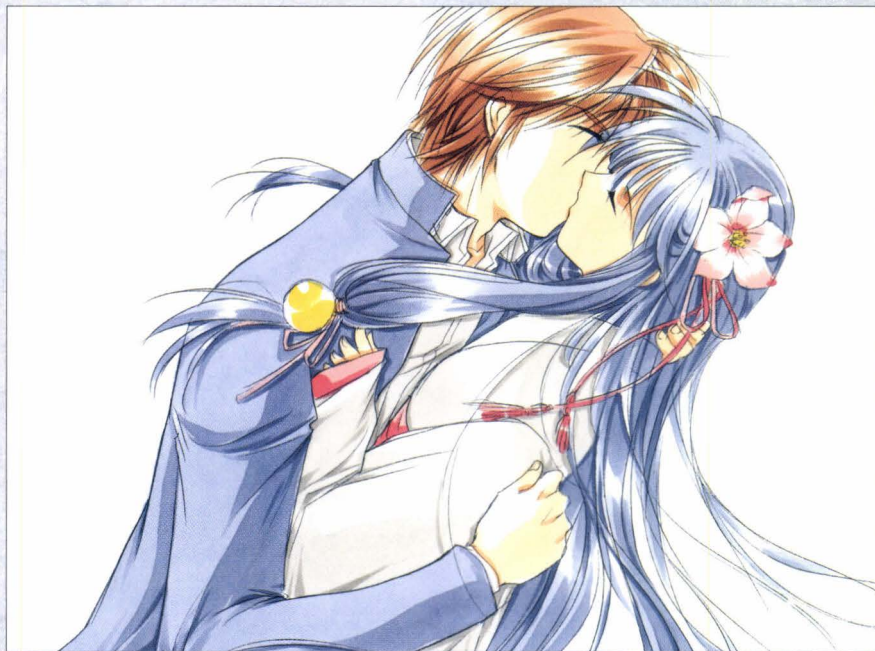
Summer happening

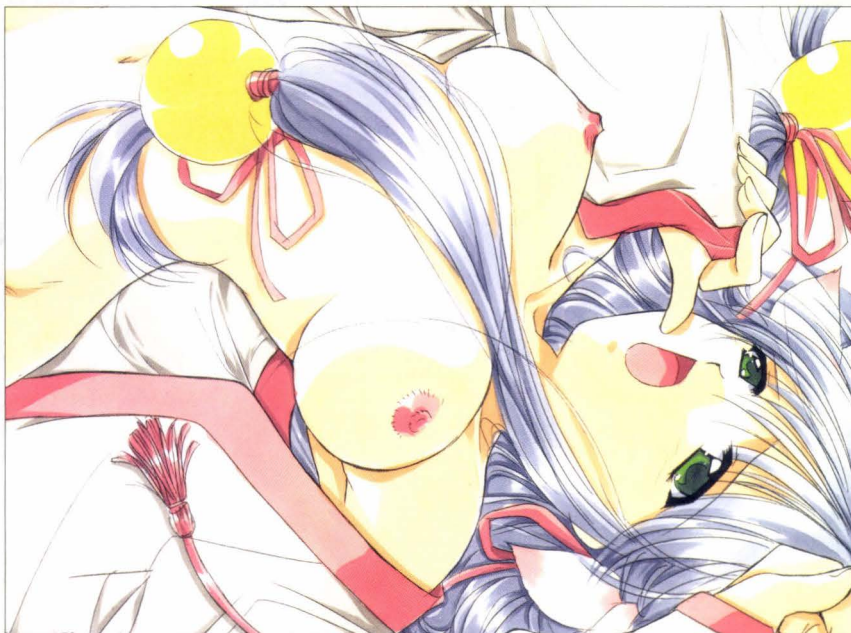
サマーハプニング

水着を着てプールで泳ぐ、という初めての体験にはしゃぐサクヤ。もう疲れたよ……というだらしない猛にサクヤが喝。しかし、バランスを崩した猛は何かに掴まろうと、サクヤの水着に……。

It is wrapped in a cherry tree

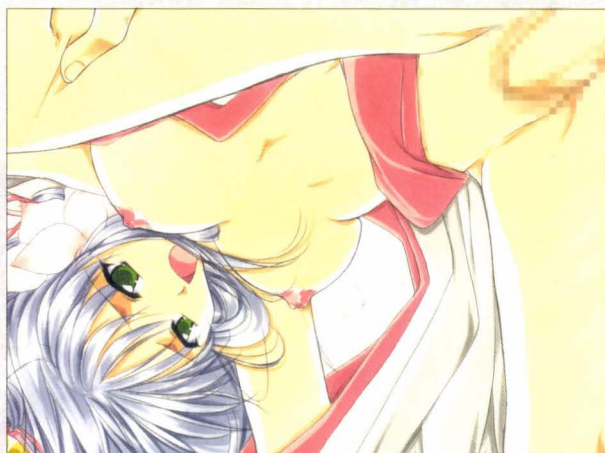
桜に包まれて

サクヤに、夜の散歩に誘われた猛。彼はすぐに気付いた。それが単なる散歩などではないことを。サクヤの懸命な告白は、猛の心に響いた。ふたりは当然のように濃密に肌を重ねてゆく。

あ、あんまりマジマジと見ないで……

そりゃ無理ってもんだ。
そんなきれいな身体、
見ない訳にはいかないだろ

ちょ、こ、これ恥ずかしいよ、やめようよ……え？
あぁっ……た、猛くん…っ…んぅっ

Extended Program

拡張プログラムでシーン追加

右のCGは、通常では見られない特別なもの。ラズベリーVOL.17の付録だった拡張プログラムをインストールすることで、イベント「桜に包まれて」に追加されるCGなのだ。なお、本誌の付録DVD-ROMにも同様の拡張プログラムが収録されている。

Invitation by bathing

水浴びの誘い

泉へ水浴びに行こうと、サクヤからの突然の誘い。ここは、かつてカグツチとアマテラスも結ばれた場所だという。猛は、そっとサクヤを抱き締める。

猛くん……中……っ……掻き回さないで……変になりそう……

ヒミコの神殿

The shrine of Himiko

学園の悪霊どもを封印し、四聖獣が与える試練にも勝ち抜いた猛たち。いまや、機は熟した。

決戦の舞台、ヒミコの神殿。そこには、ヒミコの腹心が待ち構えていた。美しい巫女の姿をした麒麟の化身、麟。生まれついての豪剣と、剛に学んだ技を合わせ持つ若き猛将、ミナカタ。狡猾なまでの軍略と呪力で相手を惑わす智将、オオナムジ。

次々に迫る敵たちを、傷つきながらも討ち果たしてゆく猛たち。そして、ヒミコがその姿を現す。その心のうちにあるのは、ゆがんだ妄念だったのだろうか。その答えがどうであれ、猛たちは戦わねばならない。仲間を救うというちっぽけな、しかし決してゆずれない願いのために。

一歩前へ出ようとする剛を下がらせ、ヒミコは猛たちを異空間へと引きずり込む。ヒミコの呪力が支配する空間で、苦戦する猛たち。だが死力を尽くした戦いの末、ついにヒミコは敗れ去る。駆け寄る剛に口づけをし、静かに朽ちるヒミコの肉体。いまや彼女は、純粋な魂だけの存在だった。ヒミコは八咫鏡を差し出し、琴乃の魂をもとの肉体に戻した。戦いは終わったのだ。

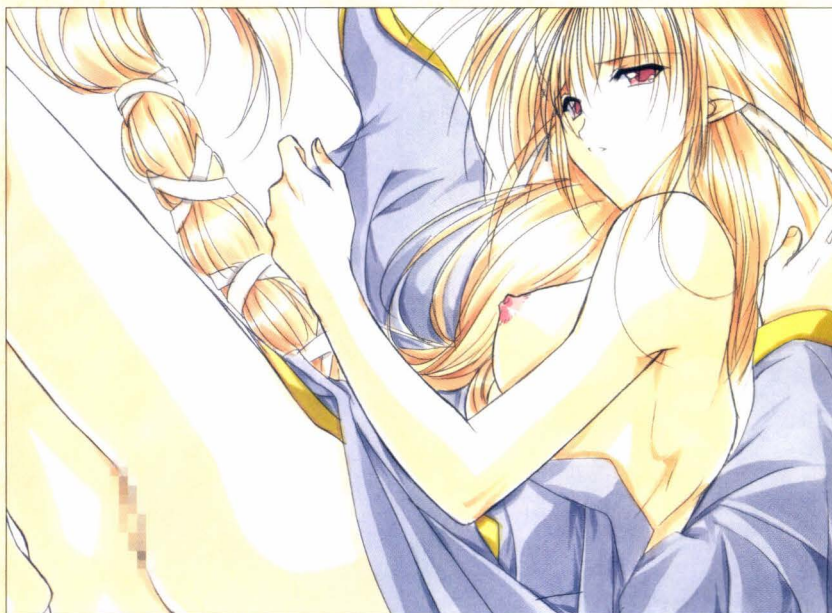
と、そのとき、剛が口を開く。

「まだ、終わってない。決着はついていないんだ」

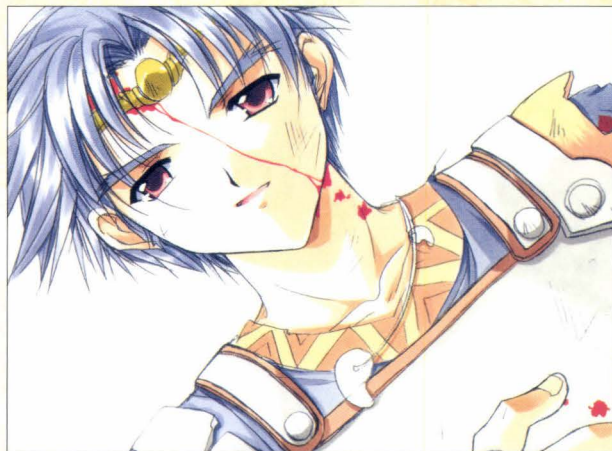
剛のまなざしが、猛を射抜く。残された戦い、それは国をめぐる争いでも、憎しみに満ちた殺し合いでもない。猛と剛、ふたりの男の生きざまを試す真剣勝負だった。静かに向き合い、剣を構えるふたり。最後の一戦が、今はじまる。

The pledge with Kirin

麒麟との契り

戦いに敗れた麒麟からは、怨念めいたものは感じられなかった。むしろ彼女は進んで猛と契ろうとする。それがヒミコの長きに渡る妄執を絶つ助けになるならばと、そう麒麟は考えていたのだった。

A conclusion with Minakata

ミナカタとの決着

ミナカタには、戦うために小難しい理屈は必要なかった。悪霊と人間、戦ってどちらが生き残るか。それで十分なのだ。

The last of Oonamji

オオナムジの最後

最後の一撃を受け、崩れおるオオナムジ。駆け寄った麻衣の幸せを願いながら、八千矛の神は新たな輪廻を始める。

The last moment of Himiko

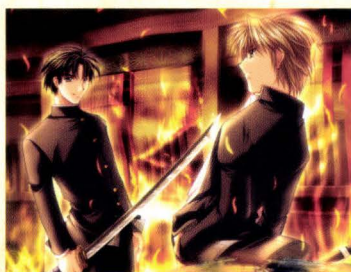
ヒミコの最後

ヒミコは倒れた後も、幽体となってその場に留まった。そして、愛する剛に口づけし、ふたつの世界への純粋な思いを残して霧消する……。

ネノクニとアシハラノクニの未来を、そして、……剛、貴方を見守っていたい

Confrontation

対決

すべての決着はついたかに見えたが、猛と剛の決着はまだであった。現世では得られなかった真の友と、最愛の人を奪われた剛には、猛と刃を交わす理由がある。猛はその思いを正面から受け止める。

Last chapter

終章

それぞれの明日へ

To each tomorrow

長かった戦いは終わり、また平穏な日々が戻ってきた。でも、以前と違うことがひとつだけある。それは、猛のそばに大切なひとがいるということ。

Ending of Kotono

琴乃エンディング

琴乃に勉強を見てもらう猛。やがてふたりは、自然に互いを求め合う。死者の国で与えられた仮の身体ではなく、自分自身の肌で愛を感じられるのが、琴乃にはうれしい。——そして数年後。琴乃はプロのフルート奏者としてステージに立つ。その姿を見守る猛の手には、婚約指輪が握り締められていた。

……立派になったなあ。
演奏会が終わったら……

Ending of Seri

芹エンディング

全国大会で優勝を勝ち取った猛を、熱い抱擁で祝福する芹。勢いにまかせて、自分も何かで日本一になると宣言する。それから時が流れ、芹の姿は格闘技大会の試合会場にあった。なんと、芹は本当に日本一になってしまったのだ。カメラの前で猛にラブコールを送る芹。彼女の勢いは止まらない。

やったあ！ 猛！ 優勝だよ！

ぜ、全国ネットで名前を呼ぶなよ……

Ending of Mai

麻衣エンディング

いつしか名前で呼び合う関係になった麻衣と猛。手づくりのお弁当を猛に褒められて照れる麻衣の顔に、以前のような暗さはない。やがてふたりはいっしょに暮らしはじめ、猛が神社の神主を継ぐことに。不安げな猛を、麻衣はやさしく励ます。「ふたりで、やっていくことだから」と。

ここが私たち二人の居場所……

そうだな。俺たち、ここから、家族になっていくんだ

Ending of Asuka

明日香エンディング

猛に衝撃の「できちゃった」宣言をする明日香。男・猛は心を決めて明日香に結婚を申し込む。そして数年後。今日も八岐家では、母・明日香と娘の来夢が大暴れ。まるで子どもがふたりいるような家族に翻弄されて、猛はうれしい悲鳴を上げるのだった。

ぐーたらお父さんには、お仕置きだぞー？　おしおきらー

ひぃいぃ〜っ！

Ending of Sakuya

サクヤエンディング

サクヤへの愛を確信した猛は、ネノクニに残ることを決意する。かつてカグツチがそうしたように。サクヤと結婚し里長となった猛は、荒れた里の復興に着手。そして祭りの日、アシハラノクニから招いた麻衣とともに舞を踊るサクヤを見ながら、猛は里の発展を心に誓った。

さて、スイカも用意できたし……。二人の舞いを、ここから見物するとしますかね……

Illustration Gallery　Chapture Guide　Staff Interview

雑誌やグッズ用に描き下ろされた全イラストを収録。また、勾玉や装備品一覧など、データ類も充実した全９章攻略も掲載しているので、プレイの参考にしてほしい。作品を手がけた主要スタッフへのインタビューも必見だ。

IZUMO2 Official Art Works

イラストレーション ギャラリー

雑誌やグッズ、テレカ用に描かれたイラストの数々を紹介。キャラクターデザイン・原画担当である山本和枝氏の手による、もうひとつの『IZUMO2』の世界を堪能してほしい。

1

2

3

1. パッケージイラスト　**2.** PUSH!! 描き下ろしイラスト　**3.** PCエンジェル描き下ろしイラスト

1

1. カラフルピュアガール
   描き下ろしイラスト
2. ラズベリー
   描き下ろしイラスト
3. ラズベリーショートノベル
   第1回挿絵
4. ラズベリーショートノベル
   第2回挿絵

2

3

4

1

2

1. 電撃姫描き下ろしイラスト

2. 電撃姫描き下ろしピンナップ

3. しいがる特典テレカ

4. げっちゅ屋特典テレカ

5. 古川電気特典テレカ

6. とらのあな特典テレカ

7. ナカウラ特典テレカ

8. メッセサンオー
ガールズGAMEショップ特典テレカ

3

4

6

5

7

8

1
2
3
4
5
6
7
8
9

10

1. ソフマップCD-ROM版特典テレカ
2. ねっと☆宝島特典テレカ
3. ぺんしるパレット特典テレカ
4. 石丸電気特典テレカ
5. メディアランド特典テレカ
6. ソフマップDVD-ROM版特典テレカ
7. メッセサンオーDVD-ROM版特典テレカ
8. ラオックスCD-ROM版特典テレカ
9. しいがる発売記念イベントテレカ
10. メッセサンオーCD-ROM版特典テレカ
11. ラオックスDVD-ROM版特典テレカ
12. コミケ66ゲーム購入特典テレカ
13. コミケ66夏コミセット同梱テレカ
14. コミケ66バインダー同梱テレカ

11

12

13

14

1

2

3

4

5

1. コミケ66テレカ5枚セット・琴乃
2. コミケ66テレカ5枚セット・サクヤ
3. コミケ66テレカ5枚セット・芹
4. コミケ66テレカ5枚セット・麻衣
5. コミケ66テレカ5枚セット・明日香
6. コミケ66ポストカード8枚組
7. コミケ66紙袋・表
8. コミケ66紙袋・裏
9. コミケ66うちわ 1
10. コミケ66うちわ 2

6

7

9

8

10

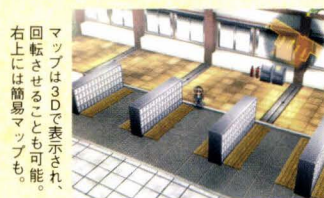
IZUMO2 Capture Guide

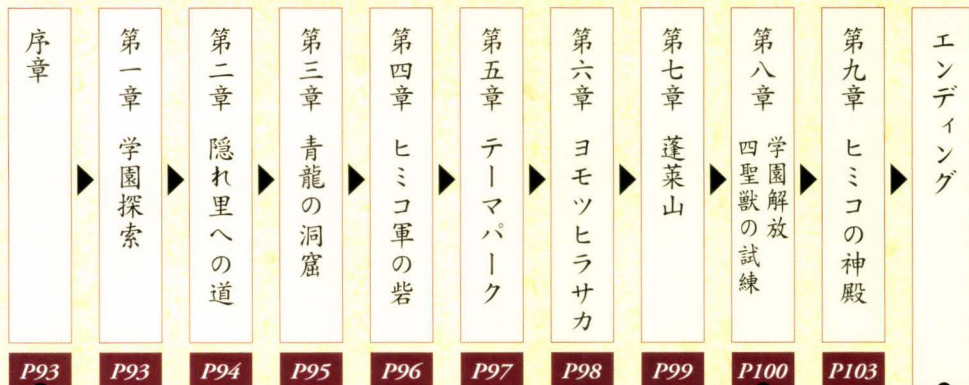
IZUMO2 攻略ガイド

悪霊との戦いに、ヒロインとの恋に大忙しの本作。スムーズに目的のエンディングを迎えられるよう、各章のポイントを紹介していこう。

基礎編 Basic Volume

本作は全9章からなり、基本的にストーリーは一本道。ただし、8章での過ごし方によって、9章終了後、各ヒロインのエンディングに分岐する。また、それぞれの章では、悪霊と戦いながらマップを探索するRPGパートと、イベントが楽しめるADVパートを交互に進めながらプレイしていく。

マップ探索中でも、要所要所でイベントが挿入される。

マップは3Dで表示され、回転させることも可能。右上には簡易マップも。

◆ゲームの流れ

Check 1
ADVパートのみで進行

序章にはRPGパートはなく、ネノクニへ行く直前までの物語がADV形式で展開していく。

幼なじみやクラスメイトとの人間関係が描かれる序章。選択肢次第で異なるCGを回収できる。

Check 2
ヒロイン攻略は8章で

学園を移動し、女の子との関係を深めていく8章。ここでの行動がエンディングにも影響。

5人のヒロインたちとのエッチシーンも8章までおあずけ。複数キャラの同時攻略はできない。

Check 3
エンディングは5種類

9章が終了すると、8章で攻略したヒロインのエンディングへと以降する。全部で5種類。

こちらは琴乃のエンディングで登場するCG。セピア調で描かれたイラストが表示される。

◆戦闘のポイント

Point 1 勾玉の装備

勾玉の中でも和玉と産玉は、入手したらすぐ全員に装着させ、早めにLv.3まで上げておきたい。特に産玉のLv.3特殊効果は、ボス戦で活躍してくれる。また、装身具の大穴に属性の勾玉をつけると、同属性の呪法によるダメージを軽減してくれるので活用しよう。

装備品には大穴と小穴があり、勾玉の特殊効果を発揮するには大穴に装着する必要があるので注意。

Point 2 成長のしかた

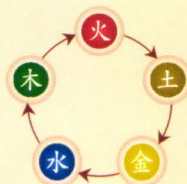
キャラクターによって成長しやすい能力値、しにくい能力値はあるが、レベルアップの際に上昇する値はある程度ランダム要素がある。むやみにレベル上げをするよりも、勾玉で強化したほうがよい場合も。

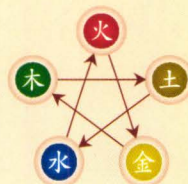
同じレベル、同じ装備でも、これだけ能力に差がでることも。嗚呼！

Point 3 五行相生・五行相剋

1体の敵に対し五行相生の属性順に攻撃すると、通常よりも大ダメージを与えることができる。たとえ2属性でも、必ず連携を交えた攻撃をしよう。また、戦闘画面に表示される行動順を考慮に入れ、連携が分断されないように事前に行動順を調整するのがベスト。

スピード変化系の呪法・特技を使うか、先に敵に攻撃させることによって、行動順を調整できる。

五行相生

同一の敵に対し、敵の攻撃に分断されずに上の属性順に攻撃が行われるとコンボが成立する。

五行相剋

それぞれの属性には有利な属性、苦手な属性がある。攻撃、防御どちらにも適用される。

ストーリー攻略編 *Story Capture Section*

ここからは章ごとに攻略のポイントを紹介しよう。各マップにはアイテムの位置のほか、スタートから目的地までの必要最低限の道筋を示した最短ルートを掲載している。道に迷ったときは、ひとまずこのルートに戻るとよい。

◆序|章|に|つ|い|て

基本的にストーリーに沿って自動的にCGが表示される序章だが、選択肢による分岐が一箇所だけ存在する。朝、「素直に起きる」を選べば琴乃が料理しているCGを、「まだ寝る」を選ぶと明日香が起こしにくるCGを回収することができる。セーブを忘れずに！

MAP記号凡例

記号	意味
←	一方通行
◎	回復
▬	ツタ
•—•	場所のつながり
←---	最短ルート
ア	アイテム(勾玉)
(名前)W	武器(Weapon)
(名前)P	防具(Protector)
(名前)A	装身具(Accessories)

第一章　推奨レベル 1～4

校舎の中で芹、明日香のふたりと合流し、剛と琴乃のいる中庭に出て、ボスの蔓を倒せば1章はクリアとなる。マップの最短ルートを辿れば自然とイベントが進んでいくが、宝箱の「猛A」と「芹A」はルートから外れており、取り逃がしがちなので注意。また今後のことを考えて、新しい装備品を手に入れたら、まずは和玉を装着して経験値を溜めておくといいだろう。

Check 1　太刀でツタを切り払おう

このツタの壁は、1Fの保健室にある猛の武器・太刀を持っていないと通れない。太刀を装備してからツタの壁に向かえば、ツタを切り払うイベントが発生。先の廊下に進めるようになる。

Check 2　切れたツタを伝って1階へ

一度、ツタを伝って教室Bの東側へ移動すると、ツタが切れて戻れなくなる。その後、3Fを経由して再び教室Bへ戻れば、今度はその切れたツタを利用して一気に1Fまで降りられる。

3階　教室C　猛A
Check 1　Check2
2階　教室B　芹A　ア1　明P　ア3
1階　教室A　ア4　男子更衣室　スタート　下駄箱　ア2　BOSS　保健室　猛W

BOSS　蔓

属性	木
体力	600
物防	18
呪防	20
落とすアイテム	苦魂(100%)

もっとも注意したいのは、蔓のデッドリィポイズン（毒攻撃）。少なくともパーティメンバーのひとりに苦玉を装備させ、毒対策をとっておこう。

アイテム一覧

ア1 … 和玉×5
ア2 … 苦玉×3
ア3 … 苦玉×3
ア4 … 和玉×5
猛W … 太刀
猛A … 編みベルト
明P … 胸当て
芹A … しましまパンツ

出現モンスター

モンスター	属性	体力	物防	呪防	落とすアイテム
スライム	水	25	1	2	和玉(25%)／水玉(90%)
ハエトリ草	木	20	2	1	土玉(15%)／和玉(30%)／木玉(90%)
蟷螂	木	98	5	2	土玉(30%)／木玉(90%)
蜘蛛	土	83	8	5	苦玉(20%)／和玉(50%)／土玉(100%)
カタツムリ	水	40	10	10	火玉(20%)／水玉(90%)
ネズミ	土	52	4	4	苦玉(15%)／和玉(40%)／木玉(80%)

第二章

推奨レベル 4～9

最初に発生する野犬×3、枯草×3とのイベントバトルから、麻衣が仲間に加わる。戦闘中でも装備品や勾玉の着脱が可能なので、攻撃に移る前にまずは1章のラストで手に入れた蔓の宝玉を、同じ属性である明日香に装備させよう。全体攻撃ができるようになり、戦闘も楽に進められるはずだ。この章にはボス戦がないため、山道を最後まで移動すれば自動的にRPGパートは終了する。

Check 2 一度降りたら戻れない道

上段の道を歩いていると、一箇所下の道に降りられる場所がある。しかしこの道は一方通行で、上から下にしか移動できない。アイテムの取り忘れなどがあった場合には活用したいが、そうでない場合は近寄らないように。

Check 1 倒木を伝って上の道へ

道がいろいろと分岐していて迷いやすいが、先に進むには倒木を利用して上の山道に上るのが正解。ただ、行き止まりとはいえ、ほかの道には宝箱があるので、戦闘に不安を感じる人は一通りまわって装備品を集めよう。

Check 3 草の陰に宝箱が……

産玉が入った宝箱が3つ配置されているが、どれも草むらに隠れていて見つけにくい。それぞれ右の写真の草むらにあるので、よく探してみよう。

アイテム1　アイテム2　アイテム3

隠れ里へ
ア3
芹W
明W
ア2
芹P
Check3
ア1
猛P
Check2
明A
スタート
Check 1

出現モンスター

野犬			
属性	土	体力	80
物防	10	呪防	10
落とすアイテム	和玉(30%)／土玉(90%)		

枯草			
属性	土	体力	100
物防	10	呪防	10
落とすアイテム	苦玉(15%)／和玉(40%)／木玉(80%)		

大根			
属性	木	体力	100
物防	5	呪防	10
落とすアイテム	和玉(30%)／木玉(90%)		

ウェアウルフ			
属性	土	体力	150
物防	10	呪防	10
落とすアイテム	和玉(10%)／金玉(20%)／土玉(90%)		

蛇			
属性		体力	80
物防		呪防	10
落とすアイテム	土玉(20%)／土玉(90%)		

ムカデ			
属性	火	体力	110
物防	7	呪防	10
落とすアイテム	速玉(21%)／火玉(90%)		

土竜			
属性	土	体力	120
物防	8	呪防	10
落とすアイテム	和玉(25%)		

いのしし			
属性	土	体力	140
物防	5	呪防	10
落とすアイテム	和玉(20%)／土玉(70%)		

鷹			
属性	木	体力	150
物防	2	呪防	10
落とすアイテム	産玉(15%)／金玉(30%)／木玉(90%)		

※「野犬」と「枯草」は、2章開始時のイベントバトルにのみ登場。

アイテム一覧

ア1 … 産玉
ア2 … 産玉
ア3 … 産玉

猛P … 拳法着
明A … ひらひらリボン
明W … 練心
芹P … ベスト
芹W … ナックル

第三章

推奨レベル 9～12

入り組んでいて、青龍までの道のりは長い。こまめにセーブして進むようにしよう。目的は青龍の協力を仰ぐことだが、猛たちの実力を測るため青龍と戦うことになる。青龍のいる①の入り口に入る前に、必ずセーブしておこう。

Check 1 水門と浮き橋

バルブAを開けて最初の橋を通り、次にバルブBを開けてから奥の橋を渡ろう。宝箱「麻A」を取るにはバルブCを操作する必要がある。

Check 2 誰を助ける？

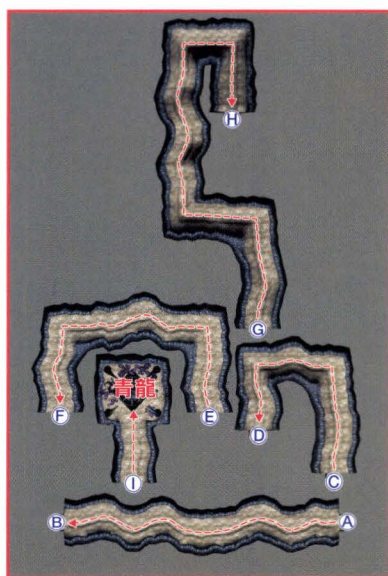
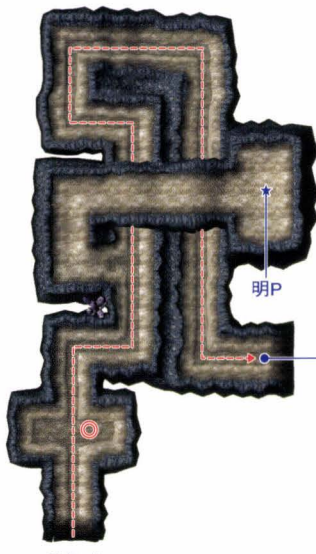
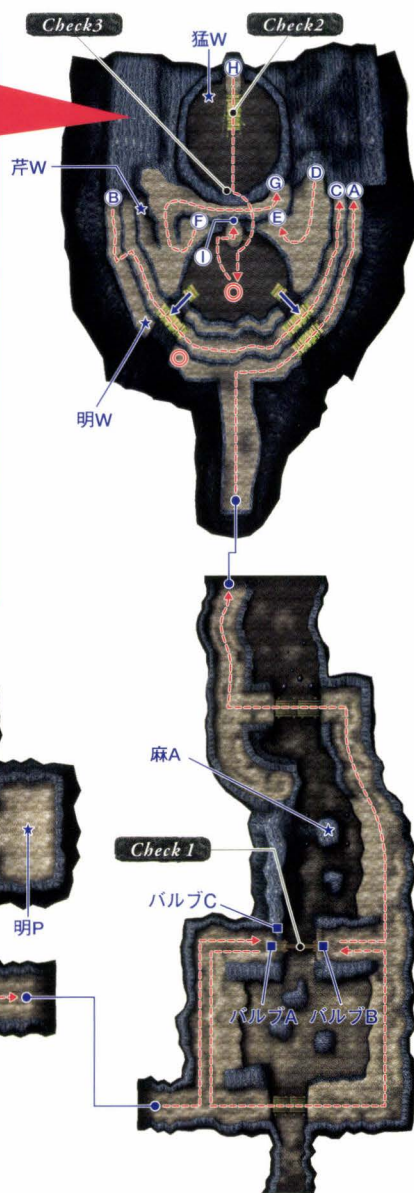
ここではどの女の子をかばうか選択を迫られる。明日香またはサクヤを選ぶとCGが表示されるので、セーブしてどちらも回収しよう。

Check 3 滝へダイビング！

一見どこにも道がないようだが、実は目の前を流れ落ちる滝が道となっている。ダメージは受けないので、勇気をふりしぼって滝へ突っ込もう。滝の裏側にある入口を進むと、青龍がいるぞ。

BOSS 青龍

属性	木
体力	4000
物防	30
呪防	30
落とすアイテム	夢魂(100%)

まずは勾玉か呪法を使って木属性攻撃への耐性をつけておこう。あとはこまめに回復しつつ、5コンボを繰り出していれば問題なく勝てるだろう。

出現モンスター

名前	属性	体力	物防	呪防	落とすアイテム
河童	水	180	20	20	産玉(25%)／水玉(90%)
亀小	水	150	35	40	奇玉(25%)／水玉(90%)
ハマタニシ	水	300	20	10	速玉(20%)／水玉(90%)
クジラ	水	300	10	10	荒玉(20%)／水玉(90%)
オクトパス	水	200	40	50	闇玉(15%)／和玉(30%)／水玉(90%)
海人	水	200	20	50	奇玉(20%)／水玉(90%)

アイテム一覧

明P … 無地袴
麻A … 宝手拭
明W … 直心
芹W … メリケンサック
猛W … 八握剣

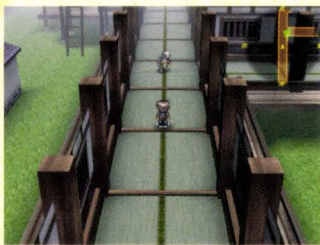
第四章

推奨レベル 12～16

まず笛の音をたよりに、庭から東の対の窓辺、右のマップの「琴乃」とある場所へ向かおう。琴乃と会話後、今度は内部から東の対を目指す。西の対の櫓にいる見張り2は、先に倒しておかないと屋根へ上った際に進めなくなる。

西の対
東の対
見張り6
見張り3
芹P
Check1
麻W
麻P
猛P
Check2
スタート
猛A
東の対
琴乃
琴乃
明A
見張り1
見張り2
西の対
寝殿
サP
見張り4
母屋
正門
見張り5
芹A
Check3
母屋
寝殿（梁の上）
寝殿
見張りの移動範囲

Check 1 見張りに注意

見張りに見つかると、そのマップの入り口まで戻されてしまう。簡易マップに表示される見張りの視野に入らないよう、タイミングを計ろう。

Check 2 梁へ行く前に

屋根の穴からいったん梁の上へ移動してしまうと、梁から屋根へは戻れなくなる。取り逃がしたアイテムがないか確認してから梁へ向かおう。

Check 3 居眠り悪霊をどかすには

この位置の悪霊をどかすには、ここで何をしようとダメ。まず正門まで行き、イベントを起こす必要がある。そののちに戻ってみると、悪霊の姿が消えている。これで母屋に入れるように。

BOSS ミナカタ

属性	火
体力	6800
物防	40
呪防	40
落とすアイテム	荒玉（100%）

攻撃力が高く、またHPもここまでで最高の敵。ダメージを受けているキャラがいる場合は、サクヤを回復に専念させる。残りの4人でコンボを狙おう。

出現モンスター

名前	属性	体力	物防	呪防	落とすアイテム
ラジアスバット	火	300	12	10	産玉（15%）／和玉（30%）／火玉（90%）
お化け	木	150	999	0	闇玉（20%）／木玉（90%）
餓鬼	土	300	10	0	夢玉（15%）／和玉（30%）／土玉（90%）
シェイド	土	300	999	0	荒玉（20%）／水玉（90%）
スケルトン	土	400	0	0	忌玉（25%）／土玉（90%）
落ち武者	土	320	40	0	闇玉（10%）／和玉（20%）／土玉（90%）

アイテム一覧

麻W … 薙刀
麻P … 忍袴
明A … ピンクのリボン
芹P … ジャケット
芹A … 水玉パンツ
サP … 綿の衣
猛P … 皮鎧
猛A … 革ベルト

第五章

推奨レベル 16～21

ここでの目的は、悪霊の親玉を見つけて叩くこと。シナリオとは裏腹に敵は強力である。レベルが足りない場合は、勾玉を消費しない蔓を使って敵と戦い、レベルを稼ごう。まれに出現するデボやアネチャリは難敵なので注意。逃走するのもひとつの手だ。周囲をめぐる線路までたどりつけば、ボス戦はもうすぐそこ。

Check 1 ローラーコースターでイベント発生

ここでは琴乃の武器、リラを入手可能。しかしコースターの線路をたどっていると、突然コースターが動き始めるイベントが発生（CGあり）。コースターの乗り場まで戻され、アネプリンス＆アネプリンセスと戦うことに。倒した後に再び線路をたどれば無事武器を入手できる。

Check 2 汽車に追われて戻れない!?

プラットホームから線路に降り、しばらく進むと、汽車に追われて戻れなくなるイベントが発生。南西のホームに上がると解除される。なお、別に線路でのんびりしていても、列車に轢かれることはない。麻衣のアクセサリ、蛇比礼もゆっくりと入手することが可能だ。

BOSS アネクィーン＆アネキング

アネクィーン	
属性	金
体力	5000
物防	100
呪防	50
落とすアイテム	迷魂(100%)

アネキング	
属性	金
体力	5000
物防	100
呪防	50
落とすアイテム	速魂(100%)

お互いに回復しあうので、まずはどちらか一方を集中攻撃して先に倒そう。また、敵の金属性、水属性の攻撃を軽減するため、金玉、水玉で両属性の防御力をアップさせておきたい。火属性が弱点。

アイテム一覧

明W … 清芳
明P … 刺繍袴
猛W … 十拳剣
サW … 鉄扇
芹W … セスタス
琴W … リラ
麻A … 蛇比礼

出現モンスター

アネゴラス			
属性	木	体力	300
物防	40	呪防	10
落とすアイテム	和玉(30%)／水玉(90%)		

アネゴジラ			
属性	火	体力	320
物防	30	呪防	40
落とすアイテム	奇玉(25%)／火玉(90%)		

アネプリンス			
属性	土	体力	350
物防	40	呪防	20
落とすアイテム	忌玉(25%)／土玉(90%)		

アネプリンセス			
属性	水	体力	370
物防	20	呪防	20
落とすアイテム	荒玉(25%)／水玉(90%)		

デボ			
属性	土	体力	2800
物防	150	呪防	60
落とすアイテム	和玉(25%)／土玉(90%)		

アネチャリ			
属性	金	体力	10
物防	999	呪防	999
落とすアイテム	闇玉(25%)／金玉(90%)		

第六章

推奨レベル 21～27

ヨモツヒラサカでの目的は、散り散りになりつつある琴乃の思い出を集めながら進むこと。思い出は下のマップの「琴乃の影」に存在し、3個集めるたびにイベントが発生、回想シーンを見ることができる。取り逃した思い出があると先に進めないので、焦らずに集めていこう。

なお、マップ上の順路をたどれば、琴乃の思い出はすべて回収可能である。あとは必要なアイテムを選んで入手しつつ、最終地点を目指して進もう。

Check 1 琴乃の影を集めよう

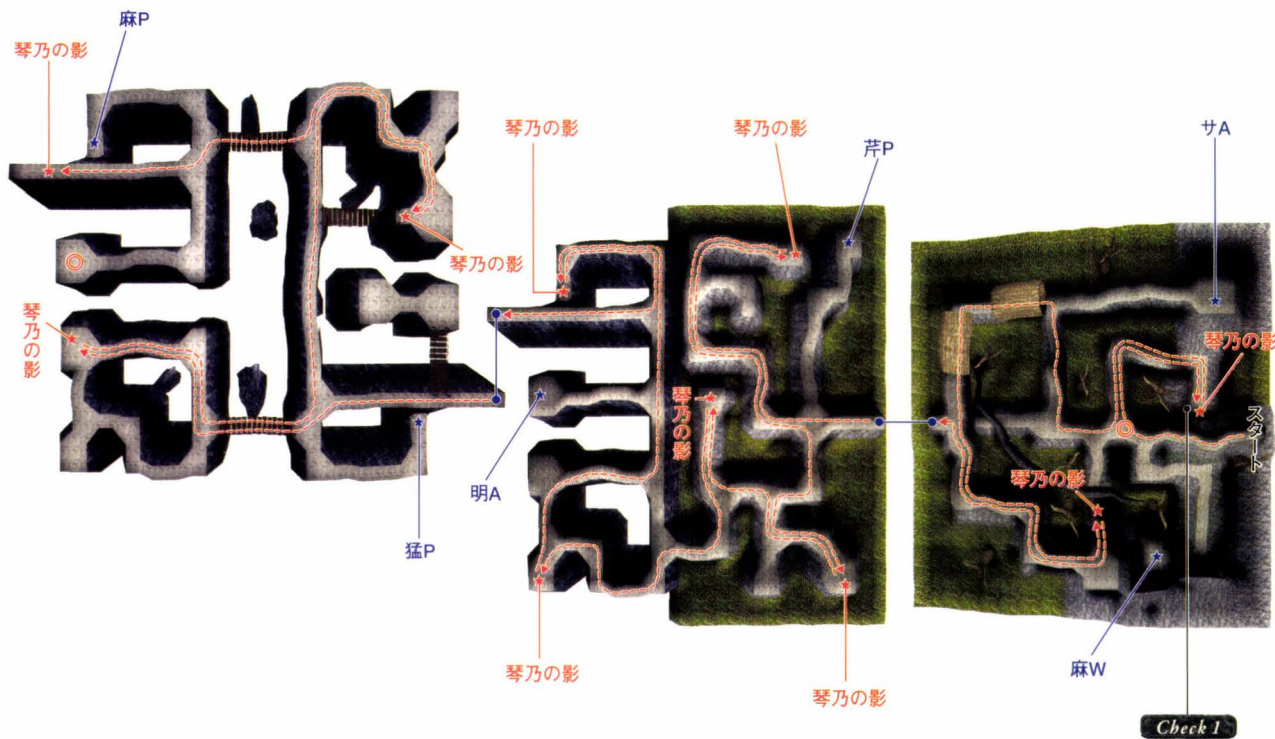
マップ上に琴乃の姿が点在しているが、これが琴乃の残留思念。最初の1個目で猛との思い出を見ることができ、あとは3個集めるごとに回想イベントが発生する。下のマップの順路どおりに進めていけば、問題なくすべての琴乃の影を集めることができるだろう。

BOSS 牛頭＆馬頭

牛頭	
属性	金
体力	8888
物防	180
呪防	10
落とすアイテム	忌魂(100%)

馬頭	
属性	土
体力	8888
物防	180
呪防	10
落とすアイテム	闇魂(100%)

2体同時に登場し、またHPも高いので、どちらかを先に倒すのがよい。防御面では属性以外違いがないので、あとは行動順位と相談してターゲットを決めるべし。コンボに割り込まれることさえなければ、あっさりと倒せる。

麻P
琴乃の影
琴乃の影
琴乃の影
芹P
サA
琴乃の影
琴乃の影
琴乃の影
琴乃の影
スタート
明A
琴乃の影
猛P
琴乃の影
琴乃の影
麻W
Check 1

出現モンスター

死者			
属性	土	体力	800
物防	100	呪防	0
落とすアイテム	闇玉(10%)／和玉(20%)／土玉(90%)		

ラミア			
属性	水	体力	800
物防	50	呪防	80
落とすアイテム	産玉(20%)／水玉(90%)		

化け猫			
属性	火	体力	800
物防	50	呪防	60
落とすアイテム	速玉(20%)／火玉(90%)		

ウィルオウィスプ			
属性	火	体力	300
物防	999	呪防	0
落とすアイテム	産玉(10%)／忌玉(20%)／火玉(90%)		

マンドラゴラ			
属性	水	体力	700
物防	90	呪防	80
落とすアイテム	迷玉(10%)／夢玉(20%)／木玉(90%)		

ドラゴンパピー			
属性	火	体力	800
物防	60	呪防	60
落とすアイテム	苦玉(10%)／和玉(20%)／火玉(90%)		

アイテム一覧

- 麻W … 巴御前
- 麻P … 乱破
- サA … ヒスイの腕輪
- 芹P … プロテクター
- 明A … 真っ赤なリボン
- 猛P … 鎖帷子

第七章

推奨レベル 28～33

朱雀を訪ね、蓬莱山にたどりついた一行。しかし、肝心の朱雀はといえば、殺生石によって封印されているのだった。彼女を解放する方法は、この章のボスであるヤタローを撃破すること。いたってシンプルな章である。レベル25程度のパーティでは、雑魚戦でも苦戦を強いられるので注意。

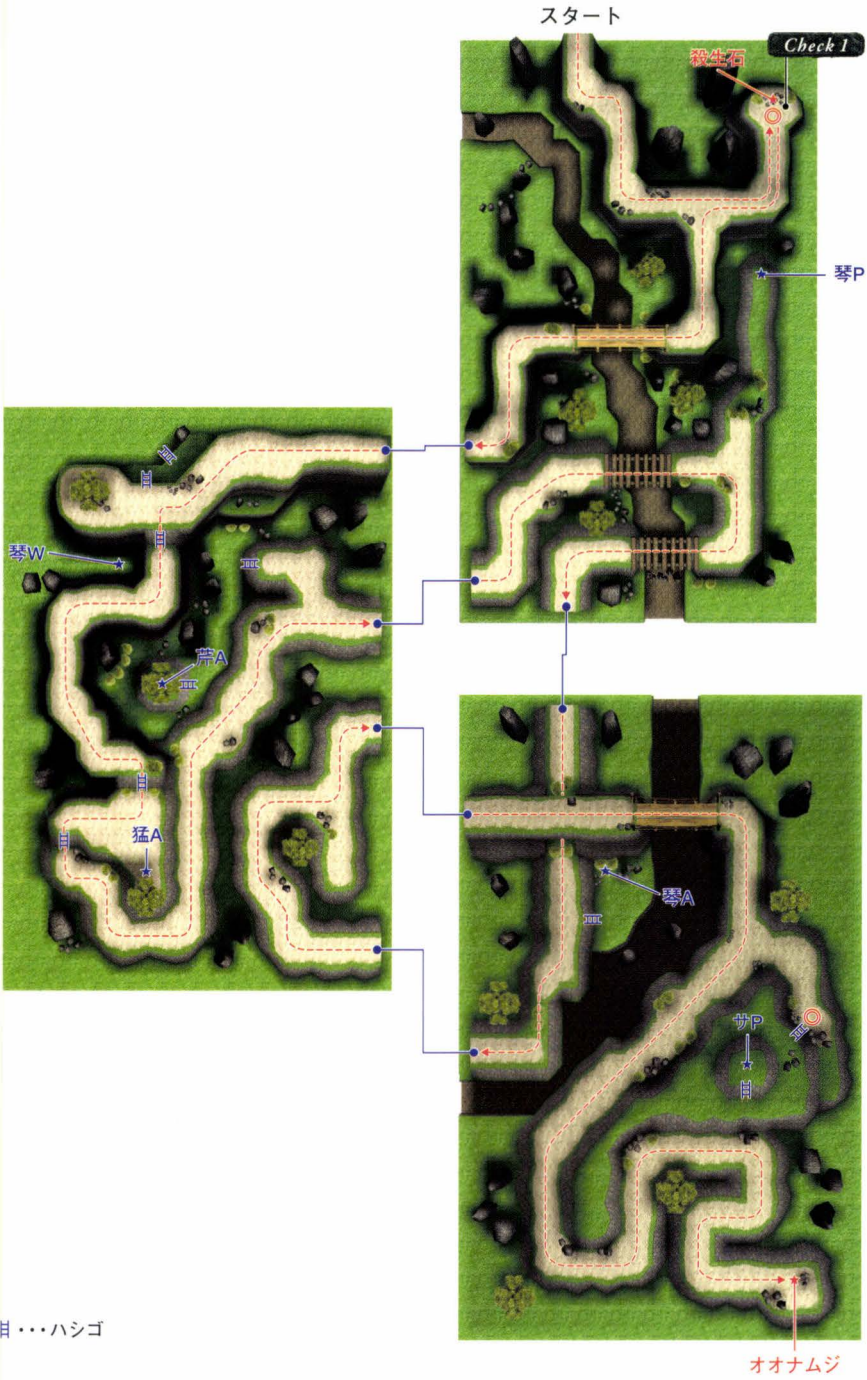
スタート
殺生石
Check 1
琴P
琴W
芹A
猛A
琴A
サP
オオナムジ
目・・・ハシゴ

Check 1
殺生石前で朱雀と会話

まずはここで朱雀と会話してから、先に進もう。会話し忘れることはまずないと思うが、忘れれば当然その後のイベントも起こらない。

BOSS　ヤタロー

ここまで順調にプレイしてきた人でも、負けることがありえる強敵。HPが非常に高いので、敵味方の行動順位を調整し、6人全員が参加するコンボを当てていきたい。

属性	火
体力	53000
物防	200
呪防	200
落とすアイテム	和魂(100%)

出現モンスター

蜂の子			
属性	火	体力	1300
物防	40	呪防	40
落とすアイテム	速玉(10%)／和玉(20%)／火玉(90%)		

ハーピー			
属性	金	体力	1500
物防	10	呪防	10
落とすアイテム	夢玉(20%)／金玉(90%)		

蓑虫			
属性	木	体力	1500
物防	10	呪防	100
落とすアイテム	産玉(10%)／木玉(90%)		

女王蜂			
属性	金	体力	1900
物防	50	呪防	50
落とすアイテム	産玉(20%)／金玉(20%)		

オーガ			
属性	土	体力	2500
物防	130	呪防	0
落とすアイテム	和玉(30%)／土玉(90%)		

ワイバーン			
属性	火	体力	2500
物防	80	呪防	70
落とすアイテム	奇玉(10%)／火玉(90%)		

天狗			
属性	木	体力	2100
物防	50	呪防	100
落とすアイテム	迷玉(20%)／木玉(90%)		

鵺			
属性	金	体力	1800
物防	50	呪防	30
落とすアイテム	荒玉(20%)／金玉(90%)		

アイテム一覧

琴W … ギャラホルン
琴P … チュニック
琴A … スカーフ
猛A … ライダーベルト
芹A … クマさんパンツ
サP … 絹の衣

第八章

推奨レベル 34～63

8章では四聖獣の試練、学園解放、ヒロイン攻略の3つを同時に進めることになる。また、グラウンド解放後に発生する八房の祠イベントも併せると、右のように進めると効率がよい。

◆第八章攻略の流れ

STEP 1 グラウンド解放 ▶ STEP 2 四聖獣の試練 宝珠の収集 ▶ STEP 3 グラウンド以外の学園施設解放 ▶ STEP 4 ヒロイン攻略 ▶ STEP 5 ヒミコの神殿へ

施設が解放されると、女の子たちは自由に移動するようになる。

学園解放パート

The part of school release

各施設には、悪霊の強さに応じてランクがつけられている。四聖獣の試練でレベルアップしつつ、少しずつ高ランクの敵に挑戦してみよう。また、祠イベントを発生させるため、最初にグラウンドを解放するとよい。

表の見方

①食堂（Eランク） ②天狗（Lv2） ③（写真） ④属性 木 ⑤体力 6100 ⑥物防 180 ⑦呪防 180 ⑧解放後、料理イベント発生

①場所（敵の強さ） ②名前・出現数 ③写真 ④属性 ⑤体力 ⑥物理防御 ⑦呪法防御 ⑧取得物・備考

食堂（Eランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
人型×2	木	8000	200	200
鴉天狗×2	木	8000	180	180
天狗（Lv2）	木	6100	180	180

解放後、料理イベント発生

グラウンド（Eランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
ブラッドサッカー×4	火	4000	160	140
兎	土	5000	180	180

解放後、八房の祠イベント発生

体育館（Eランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
カマイタチ×4	木	5000	180	190

さらし

学生会室（Dランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
インプ×7	木	6800	80	80
リトルドレイク	土	6000	250	250

静御前

弓道場（Dランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
カマイタチ（Lv3）×6	木	6600	220	220
うさピンク	土	7000	250	250

生弓

パソコンルーム（Dランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
リトルドレイク×5	土	6000	250	250

—

美術室（Cランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
うさピンク（Lv2）	土	7800	275	275
うさイエロー	金	9000	300	300
うさグリーン	木	9000	300	300
うさブルー	水	9000	300	300
うさレッド	火	9000	300	300

—

音楽室（Cランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
カマイタチ（Lv4）×4	木	7400	240	235
カマイタチ（Lv5）×2	土	8200	260	250
うさピンク（Lv3）	土	8600	300	300

パンフルート

屋上（Cランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
イミテーター×3	木	10000	280	280
インプ（Lv3）×4	木	8800	120	120

—

保健室（Bランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
スカルダート×2	土	9000	100	0
スペクター×3	無	8000	9999	0

勝負下着

理事長室（Bランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
リトルドレイク（Lv4）×3	土	9000	280	280
トロール×2	土	13000	350	0
ちびディボ	土	9000	330	330

生太刀

舞踏室（Bランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
金食い虫	木	7000	150	100
グレ虫	木	7000	150	100
オヤジ虫	木	7000	150	100
超オヤジ虫	木	7000	150	100
権兵衛	木	7000	150	100
権兵衛の妻	木	7000	150	100

紅

放送室（Aランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
ちびディボ×4	土	9000	330	330
ちびディボ（Lv2）×3	土	11000	340	340
ドレイク×3	水	15000	300	400

解放後、カラオケイベント発生

教室（Aランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
ドラゴン×5	火	10000	300	300

チャンピオンベルト

図書室（Aランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
針兎×2	火	9000	300	200
ジェリー	木	12000	350	0
ナイトハウンド（Lv2）×3	土	11000	330	141

—

大浴場（Sランク）（※1）

グループ	敵	属性	体力	物防	呪防
グループ1	火	火	20000	200	500
グループ1	水	水	20000	200	500
グループ1	土	土	20000	200	500
グループ1	木	木	20000	200	500
グループ1	金	金	20000	200	500
グループ2	ハエ×13	金	9000	200	200
グループ2	ハエトリ草（※2）	木	15000	300	300

—

プール（Sランク）

敵	属性	体力	物防	呪防
亀大×3	水	10000	400	400
蝦蟇×2	水	20000	330	200
ペンペン	水	20000	400	100

—

Check 八房の祠イベントについて

グラウンド解放後、祠イベントが発生。四聖獣のマップにアイテムとして宝珠が出現する。宝珠を1個ずつ祠に奉納すると8個目で八房との戦闘に突入し、勝てば八房の宝玉が手に入る。

（※1）いずれかのグループがランダムで出現
（※2）ハエを食べるとレベルアップする

四聖獣の試練パート

——The part of the trial by Four sacred beasts

試練は青龍→玄武→白虎→朱雀の順に挑戦することに。また、八房の祠イベントを発生させていると、各マップで宝珠を2個ずつ入手できるようになる。しかし、2個目の宝珠は、神獣を倒したのち学園に戻り、再びマップを訪れ、神獣がいた場所に行かないと入手できないので注意。

青龍の試練

青龍までのルートは3章と同じ。対青龍戦は、長期戦覚悟で最強技の6コンボを根気よく繰り出そう。回復は八咫のホーリーバーストがオススメだ。

青龍			
属性	木	体力	40000
物防	150	呪防	150
落とすアイテム		木魂(100%)	

出現モンスター

モンスター	属性	体力	物防	呪防
亀中	水	2000	250	250
蛞蝓	水	3000	100	100
魚(Lv1〜2)	水	2800〜3400	100〜105	100〜105
クラゲ	水	3000	160	160
大蛇	無	3200	160	160
デビルフィッシュ	水	3000	230	230
水龍	水	4000	160	160
人魚	水	4200	120	120
ミミック	金	10000	260	300

アイテム一覧

- 明P … 長尺小紋
- サW … 芭蕉扇
- 芹W … バクナグ

玄武の試練

4章とはスタート位置が異なる。アイテムを収集する際は、寝殿の脇を通り抜けて4章と同じ要領で川へ入り、西の対を目指そう。忠の宝珠は屋根の上にある。

玄武			
属性	水	体力	88888
物防	400	呪防	400
落とすアイテム		水魂(100%)	

出現モンスター

モンスター	属性	体力	物防	呪防
オクトキング	水	4000	280	280
木	木	20000	200	500
ニールパピー	土	3000	95	120
ワイアーム	水	5700	260	260
ボーンウォリアー	金	5500	50	0
バーベガジ	土	5700	220	50
ブロブ	水	4800	270	250
チェストガード	金	5500	950	950

アイテム一覧

- 猛P … 胴丸
- 麻P … 羅漢
- 明A … 黄色いリボン
- サA … トゲ付きバンド

白虎の試練

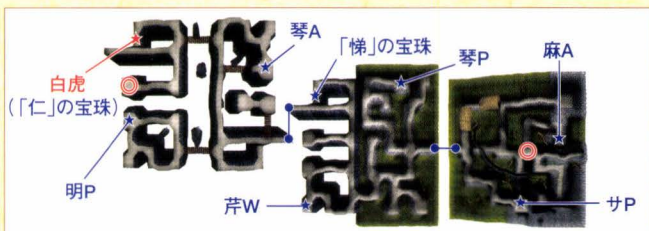
ボスの位置が6章とは違うので注意。青龍を明日香、玄武をサクヤに装備させ、特技・呪法を連携させて戦おう。

白虎			
属性	金	体力	120000
物防	300	呪防	300
落とすアイテム		金魂(100%)	

出現モンスター

モンスター	属性	体力	物防	呪防
うさイエロー(Lv1〜3)	金	9000〜10600	300〜350	300〜350
うさピンク	土	7000	250	250
うさレッド	火	9000	300	300
うさブルー	水	9000	300	300
うさグリーン	木	9000	300	300
カマイタチ(Lv3〜4)	木	6600〜7400	220〜240	220〜230
狛犬	土	8500	310	310
ナイトハウンド	土	7000	300	111
犬神	土	10800	260	400
地竜	土	11111	350	350

アイテム一覧

- 麻A … 蜂比礼
- サP … 天之羽衣
- 芹W … ゴッドハンド
- 明P … 朱袴
- 琴P … エプロン
- 琴A … カチューシャ

朱雀の試練

7章と同じマップ。礼の宝珠は茂みの中に隠れていてわかりにくいので、よく探そう。また、朱雀の攻撃に備えて、戦闘前に火属性対策をとっておくとよい。

朱雀			
属性	火	体力	150000
物防	300	呪防	350
落とすアイテム		火魂(100%)	

出現モンスター

モンスター	属性	体力	物防	呪防
キノコ	木	11000	190	170
人参士爵	木	11111	10	300
ブーカ	金	10000	150	150
ウツボカズラ	木	13000	300	300
メデューサ	火	12000	300	300
ナーガ	火	12000	310	300
へびぐるみ	金	20000	300	400
ドラゴン	火	10000	300	300

アイテム一覧

- 明W … 麻迦古
- 猛P … 武者鎧
- 芹P … ミスリルコート
- 琴W … 法螺貝
- サA … 銀の腕輪
- 麻W … 天沼矛
- 麻P … 阿修羅

学園の施設が解放されると、女の子たちは自由に移動を始める。基本的に攻略したい女の子がいる場所をひたすら訪れ続ければOK。ただし、明日香だけは一度、琴乃と会う必要があるので注意が必要だ。初エッチの直後にヒミコの居場所が判明するが、慌てずに残りのイベントを見ておくようにしよう。

■芹イベント一覧

場所	条件	イベント名	備考
食堂	午前	芹とおやつ	—
		新妻芹とケダモノ猛	好感度UP
		芹とおやツー	—
		配達されてるんですね	—
	炊事当番日午後	厨房は戦場1	—
		厨房は戦場2	好感度UP / CG
		厨房は戦場3	—
体育館	午後	空手の練習	—
		芹と組み手	好感度UP
		親子とも泣き上戸	—
		少し見学	—
	四聖獣攻略済 / 好感度4以上	好きなのに	CG
教室	午後	思い出	好感度UP
		学生生活の話	—
	イベント「好きなのに」を見ている	好きだから	初H / ルート確定 / CG×4
	ルート確定後の午後	恥ずかしい空間発動中	—
		まだ発動中	—
—	ルート確定 / プール解放	芹はカナヅチ	自動発生 / CG
屋上	ルート確定 / 屋上に誰もいない	幸せな時間	屋上H / CG×2
大浴場	ルート確定後の午後	第三種接近遭遇	2日おきに発生 / お風呂H / CG

■サクヤイベント一覧

場所	条件	イベント名	備考
パソコンルーム	午前	パソコン事始め	—
		巫女さんとテクノ	—
		玄武様、敗れる	—
		玄武様の置き土産	好感度UP
		ゲーマー巫女誕生	—
屋上	午後	サクヤは方向音痴	—
		世界は広い	好感度UP
		気持ちいい眺め	—
舞踏室	午後	明日は明日の風が吹く	—
		舞踏と武道	—
		素敵なお婿さんは？	好感度UP
		二人でワルツを	CG
		練習熱心なサクヤ	—
食堂	炊事当番日午後	丸焼きの達人1	好感度UP
		丸焼きの達人2	—
教室	芹好感度3未満 / サクヤ好感度2以上 / 芹も教室にいる	着物の交換	CG
パソコンルーム	好感度4以上	桜に包まれて	夜、初H / ルート確定 / CG×4
	ルート確定 / 大浴場解放	水浴びの誘い	湖でH / CG×3
—	ルート確定 / プール解放	サマーハプニング	自動発生 / CG

■明日香イベント一覧

場所	条件	イベント名	備考
弓道場	午前	至高の技	—
		明日香の弓道入門	好感度UP
		究極の技	—
		探求に終わりなし	—
保健室	午後	愛情たっぷりの手当て	—
		耳掃除しましょ	好感度UP / CG
		保健室でお茶を	—
	イベント「シェフはお菓子好き1」を見ている / 琴乃も保健室にいる	危険な寝言	好感度UP / CG
	琴乃が炊事当番	明日香の心	—
		明日香の悩み	—
	琴乃が炊事当番 / 好感度4以上	明日香の誤解	—
食堂	炊事当番日午後	シェフはお菓子好き1	好感度UP
		シェフはお菓子好き2	—
		シェフはお菓子好き3	—
茶道室以外	琴乃に会う	琴乃の話	初H / ルート確定 / CG×3
—	ルート確定 / プール解放	プールサイドで遊ばない	自動発生 / CG
保健室	ルート確定	白鳥家の教育	—
		保健室でまったり	—
—	イベント「白鳥家の教育」翌朝	明日香の「朝」遣い	自動発生 / CG×2
大浴場	ルート確定	お背中流されました	CG×2

■麻衣イベント一覧

場所	条件	イベント名	備考
屋上	午前	ここにいてもいいの？	好感度UP
		一緒にお昼ご飯	CG
		麻衣とヤタロー	—
		物思いの麻衣	—
舞踏室	午前	母の手習い	好感度UP
		舞踏と武道	—
		練習熱心な麻衣	—
学生会室	午後	麻衣のお手伝い	好感度UP
		立候補した訳	—
		伝説の学生会長	—
		暇なの？	—
	好感度3	麻衣とピクニック	好感度UP
食堂	炊事当番日午後	今日は洋食の日1	好感度UP
		今日は洋食の日2	—
		今日は洋食の日3	—
—	好感度2の夜	秘通の疑惑1	自動発生
—	好感度4の夜	募る不安	自動発生
—	好感度5の夜	決別	自動発生
図書室	イベント「決別」を見ている	もっと近づきたい	初H / ルート確定 / CG×3
	ルート確定	耐え難い孤独	夜、部屋でH / CG×3
		独りじゃない	—
		二人の午後	—
—	ルート確定 / プール解放	今のひとときを大切に	自動発生 / CG
大浴場	ルート確定	喜んで欲しいから	CG×2

■琴乃イベント一覧

場所	条件	イベント名	備考
図書室	午前	読めません	—
		ヨモツビジン	好感度UP
		秘密の日記帳	—
		暇なの？	—
美術室	午前	芸術家にリンゴ	—
		サクヤは肉感的	サクヤも参加
		猛は官能的	好感度UP
		芸術家魂	—
音楽室	午後	剛とのこと	好感度UP
		ヤタローも音楽好き	—
		みんなで鑑賞会	炊事当番でなければ麻衣も参加
		心癒す笛	—
食堂	炊事当番日午後	家庭の味1	好感度UP
		家庭の味2	—
		家庭の味3	—
任意	好感度2以上	猛に抱きつく芹に…	図書室、音楽室、美術室、食堂(炊事当番)のいずれかで発生
—	イベント「家庭の味1」を見た夜	母さんみたいですか？	自動発生 / CG
—	好感度4以上 / 保健室解放	抱きしめたい	自動発生 / 初H(ただし霊体) / ルート確定 / CG×3
—	ルート確定 / プール解放	泳ぐ前には体操を	自動発生 / CG
大浴場	ルート確定	お風呂の思い出	2日おきに発生 / CG

■その他イベント

場所	条件	イベント名	備考
茶道室(※)	芹がいる	女の園は男子禁制	2パターンあり
	芹一人	二人っきりでお茶を	2パターンあり
	明日香がいる	女の園は男子禁制	2パターンあり
	明日香一人	二人っきりでお茶を	2パターンあり
	サクヤがいる	女の園は男子禁制	2パターンあり
	サクヤ一人	二人っきりでお茶を	2パターンあり
	琴乃がいる	女の園は男子禁制	2パターンあり
	琴乃一人	二人っきりでお茶を	2パターンあり
	麻衣一人	二人っきりでお茶を	2パターンあり
—	「蔓」召還実行	管理人さんと呼ばないで	自動発生
—	「ヤタロー」召還実行 / 屋上解放	ヤタローの生い立ち	自動発生
茶道室	「青龍」召還実行	青龍とお茶	—
—	「玄武」召還実行 / 体育館解放	アスリート玄武	自動発生
—	「白虎」召還実行 / パソコンルーム解放	白虎に携帯ゲーム機	自動発生
理事長室 or 食堂	「朱雀」召還実行	酔っ払い朱雀	—
—	「麒麟」召還実行 / 屋上解放	燐の大切なもの	自動発生
グラウンド	「八房」召還実行	噛むのも愛情	—

※茶道室イベントは、表の上のものほど優先順位が高い。

第九章

推奨レベル 78～87

麒麟、ミナカタ、オオナムジと、敵の大将クラスが続々と現れる。麒麟を倒した段階で神獣の宝玉がすべて揃うので、今まで以上に強力なコンボを出せるようになるぞ。ちなみに無属性の八房よりも、属性技で6コンボを狙ったほうが効果的だ。また、麒麟を召喚してから学園に戻ると、麒麟のイベントを見られる。

BOSS 1 麒麟

属性	土
体力	180000
物防	250
呪防	350

麒麟は土属性の攻撃をしてくるので、装身具に土玉を装着するなどしてダメージの軽減を図ろう。

落とすアイテム	土魂(100%)

BOSS 2 ミナカタ

属性	火
体力	200000
物防	300
呪防	100

ミナカタは火属性。呪法は使わず、特技で攻撃してくるので、防具に火玉を装着しておくとよい。

落とすアイテム	荒魂(100%)

BOSS 3 オオナムジ

属性	無
体力	250000
物防	300
呪防	250

一撃で気絶させるほど強力な全体攻撃がある。産玉Lv2以上のキャラには必ず装備させておこう。

落とすアイテム	奇魂(100%)

BOSS 4 ヒミコ

属性	無
体力	444444
物防	100
呪防	100

横一列に大ダメージを与える木属性の呪法攻撃に要注意。装身具に木玉を装備して対抗しよう。

落とすアイテム	—

BOSS 5 大斗剛

属性	火
体力	8000
物防	300
呪防	400

ヒミコ戦終了後、そのまま剛との戦いへ突入。イベントバトルなので、負けてもストーリーは進む。

落とすアイテム	—

出現モンスター

モンスター	属性		体力	物防	呪防	落とすアイテム
ドラゴン	火		10000	300	300	荒玉(11%)／産玉(20%)／火玉(90%)
木龍	木		10000	320	330	産玉(20%)／木玉(90%)
火龍	火		10000	320	330	和玉(20%)／火玉(90%)
土龍	土		10000	320	330	和玉(20%)／土玉(90%)
金龍	金		10000	320	330	産玉(20%)／金玉(90%)
水龍 (Lv2)	水		10000	420	290	産玉(15%)／夢玉(20%)／水玉(90%)

アイテム一覧

麻A … 品物比礼
明A … レースのリボン
猛W … 天叢雲

勾玉(宝玉)&装備品リスト

勾玉と装備品の効果を一挙に紹介。勾玉の「装備時の特殊効果」は、大穴に装備しないと発揮されないので注意してほしい。

勾玉(宝玉)の効果一覧

CAUTION! 火玉や和玉といった勾玉は、呪法を発動するたび対応する勾玉が壊れます(和魂などの宝玉は壊れません)。また、勾玉を大穴に装備した際、特殊効果が発動されるたびに壊れるものもありますので注意してください。

勾玉	勾玉	呪法	属性	消費霊力	呪法効果	装備時の特殊効果 武器	防具	装身具
火玉/火魂	Lv1	レジストファイア	火	7	火属性攻撃によるダメージを軽減	火属性攻撃5%増加	火属性防御5%増加	火属性呪法半減
	Lv2	ファイア		10	敵一体に炎をぶつける	火属性攻撃10%増加	火属性防御10%増加	火属性呪法無効
	Lv3	エクスプロージョン		20	敵一体に激しい爆発を引き起こし、周辺の敵も巻き込む	火属性攻撃15%増加	火属性防御15%増加	火属性呪法吸収
土玉/土魂	Lv1	レジストアース	土	7	土属性攻撃によるダメージを軽減	土属性攻撃5%増加	土属性防御5%増加	土属性呪法半減
	Lv2	メテオ		10	敵一体に隕石をぶつける	土属性攻撃10%増加	土属性防御10%増加	土属性呪法無効
	Lv3	ローリング		20	巨大な丸石が敵を押しつぶし、横一直線上の敵にダメージ	土属性攻撃15%増加	土属性防御15%増加	土属性呪法吸収
金玉/金魂	Lv1	レジストメタル	金	7	金属性攻撃によるダメージを軽減	金属性攻撃5%増加	金属性防御5%増加	金属性呪法半減
	Lv2	ディスチャージ		10	敵一体に電撃を飛ばす	金属性攻撃10%増加	金属性防御10%増加	金属性呪法無効
	Lv3	ライトニング		20	敵一体に稲妻を放ち、周辺の敵もランダムで同じダメージ	金属性攻撃15%増加	金属性防御15%増加	金属性呪法吸収
水玉/水魂	Lv1	レジストウォータ	水	7	水属性攻撃によるダメージを軽減	水属性攻撃5%増加	水属性防御5%増加	水属性呪法半減
	Lv2	アイスコフィン		10	空から落ちてきた氷柱が敵を閉じこめ、砕け散る	水属性攻撃10%増加	水属性防御10%増加	水属性呪法無効
	Lv3	グラシエイション		20	敵一体に向かって放射状に伸びた氷河が砕け散り、範囲内の敵にもダメージ	水属性攻撃15%増加	水属性防御15%増加	水属性呪法吸収
木玉/木魂	Lv1	レジストプラント	木	7	木属性攻撃によるダメージを軽減	木属性攻撃5%増加	木属性防御5%増加	木属性呪法半減
	Lv2	ソニック		10	衝撃波を放ち、敵一体に叩き付ける	木属性攻撃10%増加	木属性防御10%増加	木属性呪法無効
	Lv3	トルネード		20	竜巻が敵一体を巻き込み、周辺にも多少ダメージ	木属性攻撃15%増加	木属性防御15%増加	木属性呪法吸収
荒玉/荒魂	Lv1	ヒート	火	10	味方一人の腕力を一時的にアップ	腕力5%増加	物理防御5%増加	—
	Lv2	シールド		10	味方一人の物理防御力を一時的にアップ	腕力10%増加	物理防御10%増加	—
	Lv3	サック		10	敵一体から体力を奪い取る	腕力15%増加	物理防御15%増加	—
和玉/和魂	Lv1	エイド	土	5	味方一人の体力を回復させる	最大体力10%増加	最大体力10%増加	最大体力10%増加
	Lv2	ヒール		12	味方一人の体力を大きく回復させる	最大体力20%増加	最大体力20%増加	最大体力20%増加
	Lv3	リカバリー		25	味方一人の体力を完全に回復させる	最大体力30%増加	最大体力30%増加	最大体力30%増加
奇玉/奇魂	Lv1	シャープ	木	10	味方一人の精神力を一時的にアップ	精神力5%増加	呪法防御5%増加	最大霊力5%増加
	Lv2	バリア		10	味方一人の呪法防御力を一時的にアップ	精神力10%増加	呪法防御10%増加	最大霊力10%増加
	Lv3	シェア		4	術者の霊力を、味方一人に分け与える	精神力15%増加	呪法防御15%増加	最大霊力15%増加
速玉/速魂	Lv1	スロー	金	8	敵一体の素早さを低下させる	命中率5%増加	回避率5%増加	素早さ5%増加
	Lv2	ヘイスト		8	味方一人の素早さを上昇させる	命中率10%増加	回避率10%増加	素早さ10%増加
	Lv3	マルチプル		10	味方一人が直後に使用する呪法を全体化させる	命中率15%増加	回避率15%増加	素早さ15%増加
産玉/産魂	Lv1	リフレッシュ	水	10	能力補正を全て取り除く	—	—	—
	Lv2	リゲイン		10	気絶した味方一人を生命力1で復活させる	気絶時体力1で復活	気絶時体力1で復活	気絶時体力1で復活
	Lv3	リバイバル		30	気絶した味方一人を全快状態で復活させる	気絶時全快復活	気絶時全快復活	気絶時全快復活
迷玉/迷魂	Lv1	サニティ	火	10	味方一体を混乱状態から回復させる	混乱追加(10%)	混乱防御(20%)	敵との遭遇率増加
	Lv2	コンフューズ		10	敵一体を混乱状態にする	混乱追加(20%)	混乱防御(50%)	敵との遭遇率増加
	Lv3	バーサーク		10	物理攻撃のみ行うようになる。敵、味方ともにかけることが可能	混乱追加(50%)	混乱防御(100%)	敵との遭遇率増加
忌玉/忌魂	Lv1	タング	土	10	味方一体を呪い状態から回復させる	呪い追加(10%)	呪い防御(20%)	消費霊力5%減少
	Lv2	ミュート		10	敵一体に呪いをかけて呪法を使えなくする	呪い追加(20%)	呪い防御(50%)	消費霊力10%減少
	Lv3	サイレンス		10	数ターン敵、味方ともに呪法を使用不能にする。ダークネス無効化	呪い追加(50%)	呪い防御(100%)	消費霊力15%減少
闇玉/闇魂	Lv1	ウォッシュ	金	10	味方一体を盲目状態から回復させる	盲目追加(10%)	盲目防御(20%)	—
	Lv2	ブラインドネス		10	敵一体を盲目状態にする	盲目追加(20%)	盲目防御(50%)	—
	Lv3	ダークネス		10	数ターン全ての物理攻撃を無効化。サイレンス無効化	盲目追加(50%)	盲目防御(100%)	—
夢玉/夢魂	Lv1	アウェイク	水	10	味方一体を眠り状態から回復させる	眠り追加(10%)	眠り防御(20%)	—
	Lv2	スリープ		10	敵一体を眠り状態にする	眠り追加(20%)	眠り防御(50%)	—
	Lv3	イリュージョン		10	味方一体を1ターンだけ物理攻撃に対し完全無敵にする。ただし、その間攻撃不可	眠り追加(50%)	眠り防御(100%)	—
苦玉/苦魂	Lv1	ピュリファイ	木	5	味方一体を毒状態から回復させる	毒追加(10%)	毒防御(20%)	—
	Lv2	ポイズン		10	敵一体を毒状態にする	毒追加(20%)	毒防御(50%)	—
	Lv3	ベノム		20	敵一体に猛毒で大ダメージを与え、さらに毒状態にする	毒追加(50%)	毒防御(100%)	—
蔓	—	スネークバインド	木	50	木属性の全体攻撃。ランダムでスロウ	物理攻撃時ランダムで障害	全障害を完全防御	敵との遭遇率低下
八咫	—	ホーリーバースト	無	65	敵にダメージを与え、味方全体を回復させる	物理攻撃時与えたダメージ20%吸収	物理防御時受けたダメージ20%返す	体力自動回復
青龍	—	テンペスト	木	50	木属性の全体攻撃。ランダムで毒	木属性攻撃30%増加	木属性防御30%増加	物理攻撃に反撃
玄武	—	アイスバーグ	水	50	水属性の全体攻撃。ランダムで眠り	水属性攻撃30%増加	水属性防御30%増加	呪法成長2倍
白虎	—	サンダーフレア	金	50	金属性の全体攻撃。ランダムで盲目	金属性攻撃30%増加	金属性防御30%増加	射程無視
朱雀	—	インフェルノ	火	50	火属性の全体攻撃。ランダムで混乱	火属性攻撃30%増加	火属性防御30%増加	経験値2倍
麒麟	—	カタストロフ	土	50	土属性の全体攻撃。ランダムで呪い	土属性攻撃30%増加	土属性防御30%増加	霊力回復速度2倍
八房	—	エイスソウル	無	50	8種類の光が敵陣に飛び込み、大爆発を起こす	最初に行動する	呪法をすべて全体化	敵に遭わなくなる

※八房の宝玉を装備していると、クリアデータを残せるようになります。

武器

使用者	名称	能力UP値	穴(大:小)	入手場所	解説
猛	木刀	—	0：0	初期装備	猛が素振りに使用している木刀。当然、試合などでは使用しない
	太刀	腕力＋７	0：1	一章宝箱	長大な金属製の刀剣。刃を下にして腰に差すものを言う
	八握剣	腕力＋１５	1：2	三章宝箱	十種神宝の一つ。邪なものを罰する剣と言われる
	十拳剣	腕力＋２６	2：2	五章宝箱	イザナギがカグツチを斬り殺したと言われる刀
	生太刀	腕力＋３６	4：1	八章理事長室	スサノオが持っていたと言われる宝剣
	天叢雲	腕力＋５５	1：3	九章宝箱	オロチの尾から生まれた最強の剣
芹	グローブ	—	0：1	初期装備	芹が母親から譲り受けたもの。不思議な力を帯びている
	ナックル	腕力＋７	1：1	二章宝箱	穴に指を通して握りしめ、相手を殴る。とても痛い
	メリケンサック	腕力＋１４	1：2	三章宝箱	拳にはめるトゲ付き武器。当たったら痛いではすまない
	セスタス	腕力＋２５	2：2	五章宝箱	籠手と武器が一体化したもの
	バクナグ	腕力＋３６	4：1	八章青龍宝箱	凶悪な爪が何本も付いた武器。にゃーと叫んでひっかかない
	ゴッドハンド	腕力＋５４	1：3	八章白虎宝箱	その拳から放たれるパワーは、まさに神！
明日香	実技	—	0：1	初期装備	初心者用の弓。グラスファイバー製
	練心	腕力＋８	1：1	二章宝箱	中級者用の弓
	直心	腕力＋１４	1：2	三章宝箱	上級者用の弓
	清芳	腕力＋２５	2：2	五章宝箱	竹製でちょっと高級品
	生弓	腕力＋３６	4：1	八章弓道場	スサノオが持っていたと言われる宝弓
	麻迦古	腕力＋５４	1：3	八章朱雀宝箱	アマテラスの家系に代々伝えられていた弓
麻衣	長槍	—	1：0	初期装備	長い柄の先に剣先を付けた武具
	薙刀	腕力＋７	1：2	四章宝箱	長い柄の先に反り身の刃をつけた武具
	巴御前	腕力＋１８	1：3	六章宝箱	巴型として伝えられる、巴御前が使ったと言われる反り身の薙刀
	静御前	腕力＋２９	4：1	八章学生会室	静型として伝えられる、静御前が使ったと言われる細身の薙刀
	天沼矛	腕力＋４７	1：3	八章朱雀宝箱	天地創造に使われ、日本の大地を生み出したとされる矛
サクヤ	舞扇	—	1：2	初期装備	舞いに使われる扇。刃物仕込み
	鉄扇	腕力＋１１	1：3	五章宝箱	骨に鉄が使用されていて重い。殴るだけでもかなり痛い
	芭蕉扇	腕力＋２２	4：1	八章青龍宝箱	伝説の軍師が持っていたと言われる扇
	紅	腕力＋４０	1：3	八章舞踏室	大陸に伝わる伝説の扇
琴乃	横笛	火属性補正10%	2：2	初期装備	ヒミコから授けられた古風な笛。魔を調伏する不思議な力を持つ。属性は火
	リラ	土属性補正10%	2：2	五章宝箱	神話の時代の竪琴。様々な魔力を持つものがある。属性は土
	パンフルート	木属性補正10%	2：2	八章音楽室	お調子者の森の神の笛。妖しげな魔力を持つ。属性は木
	ギャラルホルン	金属性補正10%	2：2	七章宝箱	北欧神話における戦いを告げる角笛。その音は世界の果てまで響くという。属性は金
	法螺貝	水属性補正10%	2：2	八章朱雀宝箱	日本古来から伝わる角笛。戦の始まりを告げる。属性は水

防具

使用者	名称	能力UP値	穴(大:小)	入手場所	解説
猛	制服	—	0：0	初期装備	出雲学園の制服。ちょっと汗くさい
	拳法着	物理防御＋７	0：2	二章宝箱	稽古や試合の時に着る衣服
	皮鎧	物理防御＋１７	1：2	四章宝箱	皮をなめして作った防具
	鎖帷子	物理防御＋２６	2：2	六章宝箱	鎖を編んで作った防具
	胴丸	物理防御＋３７	4：1	八章玄武宝箱	室町時代の鎧。軽快ながら丈夫に出来ている
	武者鎧	物理防御＋５６	2：3	八章朱雀宝箱	重厚で防御力の高い立派な鎧
芹	制服	—	0：0	初期装備	芹が滞米中にいたスクールの制服
	ベスト	物理防御＋７	0：2	二章宝箱	服の下に着る防具
	ジャケット	物理防御＋１７	1：2	四章宝箱	服の上からはおる防具
	プロテクター	物理防御＋２６	2：2	六章宝箱	上半身をすっぽり包む防具
	ミスリルコート	物理防御＋５６	2：3	八章朱雀宝箱	伝説の金属で編まれた防具
明日香	弓道着	—	0：0	初期装備	普段稽古時に使っている弓道着
	胸当て	物理防御＋５	0：1	一章宝箱	矢でケガをしないようにするためのもの
	無地袴	物理防御＋１６	1：2	三章宝箱	シンプルな紺の袴
	刺繍袴	物理防御＋２６	2：2	五章宝箱	刺繍が施された、ちょっとお洒落な袴
	長尺小紋	物理防御＋３６	4：1	八章青龍宝箱	細かい模様をあしらった長い袴
	朱袴	物理防御＋５８	2：3	八章白虎宝箱	目にも鮮やかな朱色の袴
麻衣	制服	—	0：1	初期装備	出雲学園の制服。ちょっと大きめ
	忍袴	物理防御＋１０	1：2	四章宝箱	忍者が身につける装束。素早い行動が可能
	乱破	物理防御＋１９	2：2	六章宝箱	伝説の忍びが身に付けていたという装束
	羅漢	物理防御＋３０	4：1	八章玄武宝箱	聖者が身に付けていたという衣
	阿修羅	物理防御＋５０	2：3	八章朱雀宝箱	戦の神が身に付けていたという衣
サクヤ	麻の衣	—	1：2	初期装備	麻で編まれた衣。ごわごわ
	綿の衣	物理防御＋１０	2：2	四章宝箱	綿で編まれた衣。ふわふわ
	絹の衣	物理防御＋２１	4：1	七章宝箱	絹で編まれた衣。さらさら
	天之羽衣	物理防御＋４２	2：3	八章白虎宝箱	着ると宙に浮かぶほど軽い衣
琴乃	制服	—	2：2	初期装備	出雲学園の制服。普通サイズ
	チュニック	物理防御＋１０	4：1	七章宝箱	ちょっとおしゃれな上着
	エプロン	物理防御＋３０	2：3	八章白虎宝箱	秘められた調理パワーを引き出す

装身具

使用者	名称	能力UP値	穴(大:小)	入手場所	解説
猛	ベルト	—	0：0	初期装備	黒い安物のベルト
	編みベルト	呪法防御＋３	0：1	一章宝箱	細い皮を編んだおしゃれなベルト
	革ベルト	呪法防御＋１０	1：2	四章宝箱	高級革を使用したゴージャスなベルト
	ライダーベルト	呪法防御＋２０	2：2	七章宝箱	風が吹くと何かが回って力が出るらしい
	チャンピオンベ	呪法防御＋５０	2：2	八章教室	最強のものだけが腰に巻けるベルト
芹	ルト	—	0：0	初期装備	ちっちゃな可愛い下着
	下着	呪法防御＋３	0：1	一章宝箱	しましま模様のパンティ
	しましまパンツ	呪法防御＋１０	1：2	四章宝箱	水玉模様のパンティ
	水玉パンツ	呪法防御＋２０	2：2	七章宝箱	クマさんのイラスト入りパンティ。お気に入り
	クマさんパンツ	呪法防御＋３０	3：2	八章体育館	胸にギュッと巻いて気を引き締める
	さらし	呪法防御＋５０	2：2	八章保健室	勝負用。何の勝負かは不明
明日香	勝負下着	—	0：0	初期装備	白い、可愛いリボン
	白いリボン	呪法防御＋３	0：1	二章宝箱	風が吹くとひらひらなびく
	ひらひらリボン	呪法防御＋１０	1：1	四章宝箱	ピンクのおしゃれなリボン
	ピンクのリボン	呪法防御＋２０	2：2	六章宝箱	真っ赤な情熱のリボン
	真っ赤なリボン	呪法防御＋３０	4：1	八章玄武宝箱	幸せの黄色いリボン
	黄色いリボン	呪法防御＋５０	2：2	九章宝箱	細かい模様の入ったリボン
麻衣	レースのリボン	—	0：1	初期装備	麻衣のハンカチ。いい匂いがする
	ハンカチ	呪法防御＋１０	1：1	三章宝箱	毎朝顔を拭くと美人になるといわれている手拭い
	宝手拭	呪法防御＋２０	2：2	五章宝箱	蛇など爬虫類系からの害を防ぐ力を持つ。十種神宝の一つ
	蛇比礼	呪法防御＋３０	4：1	八章白虎宝箱	蜂など虫系からの害を防ぐ力を持つ。十種神宝の一つ
	蜂比礼	呪法防御＋５０	2：1	九章宝箱	ありとあらゆる邪なものを払う力を持つ。十種神宝の一つ
サクヤ	品物比礼	—	1：2	初期装備	古風な腕輪
	腕輪	呪法防御＋１０	2：2	六章宝箱	透き通った緑色の石で作られた腕輪
	ヒスイの腕輪	呪法防御＋２０	4：1	八章玄武宝箱	ヘビーでメタルな腕輪
	トゲ付きバンド	呪法防御＋４０	2：2	八章朱雀宝箱	銀の糸で編まれた腕輪
琴乃	銀の腕輪	—	2：2	初期装備	琴乃愛用の髪留め
	髪留め	呪法防御＋１０	4：1	七章宝箱	頭や首に巻くおしゃれな布
	スカーフ	呪法防御＋３０	2：2	八章白虎宝箱	頭に巻く西洋の髪留め

Special Interview

「あ」の人と高橋直樹が大いに語る!

IZUMO2 Staff Interview

IZUMO2 スペシャルインタビュー

制作側としても予想以上のヒットとなったという『IZUMO2』。数多くのユーザーの皆さんに代わって、開発中のエピソードや、各キャラクターの制作秘話などをうかがった。

「あ」の人

『IZUMO2』のディレクションを担当。作品を無事発売できてほっと一息。

高橋直樹

おなじみシナリオライター。今回のお話は「プロの仕事として成功」とか。

もともと続編にするつもりはなかった

——ではまず、今回の作品の満足度に点数をつけていただきつつ、その理由などをお願いします。

「あ」の人（以下**あ**）「また、しょっぱなから濃い質問ですね（笑）」

——すみません（笑）。

あ「マスターアップした時点では満足度は50点。そのあと、良い販売成績を残せましたので70点ぐらいに上げてもいいかな（笑）。そこそこ売れるだろうとは予想していたんですが、予想以上でしたね～」

——高橋さんとしては。

高橋直樹（以下**高**）「まあ、80点くらいですかね。普通に面白いものが書けたなあって思います」

あ「今回高橋さんには申し訳なかったんですよ。途中から急遽お仕事をお願いしたので。もともとこのプロジェクト自体が『IZUMO2』として始まったわけではないんです」

——では、当初の構想とは？

あ「もともとは『IZUMO』と世界観をある程度共有した、別シリーズを作る予定だったんですよ」

——なるほど。エゴはあまり続編って好きじゃないですよね。

あ「『メンアット3』のときも結果的に続編になっただけです（笑）」

高「自分で一から考えていたら、こういう話にはならなかっただろうな、という面があって、それは逆に書いてて面白かったです。僕は普段はキャラ中心で書くことが多いんですけど、今回はストーリーの大きな流れが中心じゃないですか」

あ「そこは『1』との違いを出したかったところなんですよ。主人公クラスのキャラをもう1人用意して、そのカラミを物語の中心にもってきた。そこは確かによかったんですけど、なぜ満足度が低いかといえば、システム的に新しいものを入れられなかったからです。前作のシステムはすでにひとつの完成形になってしまっていて、なにか足してもややこしくなるだけで、面白くなりませんでした。リアルタイムバトルにしようとも思ったんですが、すると今度は『1』の良さが失われてしまう。なので思い切って、前作とほぼ同じシステムを選択したわけです」

自分としての満足度は50点くらいでしたが、良い販売成績を残せたので、70点をあげてもいいかな、と

——試行錯誤の末の決断だった、と。

あ「あと前作の第9章、『2』でいうと8章のシステム。あれはとても好評だったので、今回も外せんだろうと。で、新しいものを入れられる余地がなくなってしまいました。このあたりの是非は、ユーザーさんによって分かれてしまいましたね」

剛の存在によって、物語の印象は前作とガラリと変わった。彼が成長していく様が猛たちの旅と交互に描かれることで、お話がより重層的なものになっている。

剛に共感してくれる人が多かったのが面白かったです。
こりゃ剛もちゃんと報われる話にせなあかん、と思いました（笑）

「あ」の人的には 猛くたばれ剛がんばれ

――高橋さん的には、ユーザーさんの意見で印象に残ったものは？

高「体験版を出したときに、剛に共感してくれる人が多かったのが面白かったです。剛もちゃんと報われる話にしよう、と思いました（笑）」

――それもあって、剛パートの比重が大きくなったわけですね。

あ「けっこう増えたと思います」

高「どちらかというと、剛の成長物語になってしまったって話も」

あ「それは思います（笑）。私も雑誌などの依頼で、キャラクターに関するコメントなどを書くとき、『猛くたばれ、剛がんばれ』とばかり書いてたような気が（笑）」

――剛がいることで敵陣営のシーンも出しやすくなってますよね。

あ「やっぱり、ファンタジーものの世界は、群雄割拠してるほうが面白いですから。主人公とそのハーレムだけじゃつまらないわけで」

高「僕のほうでは、新たに剛と琴乃の関係を加えたりもしてます」

あ「猛はプレイヤーが操る分、自己主張されても困りますよね」

――そこはRPGのストーリーをつくる上で、難しい部分ですね。

あ「だから、しっかり描かれている剛のほうが猛より主人公っぽく見えるんじゃないでしょうか。……実は猛は、剛のオマケでネノクニに呼ばれたという設定なので、剛は真の主人公と言えるかもしれません（笑）」

皆さんお待ちかね ヒロインの誕生秘話

――では、読者の皆さんお待ちかね、ヒロインのお話に移ろうと思います。

あ「（笑）。まず琴乃ですが、私のほうでは正当派の幼なじみ、ってところまでは決めて、あとは高橋さんに肉付けしてもらいました」

高「剛との関係は書いてて楽しい部分でしたね。守ってもらってるのに、琴乃は感謝するどころかますます猛への思いを募らせていったり（笑）」

あ「朝来てご飯作ってもらえる時点でヒロインとしてかなり強力なので、むしろマイナス面を用意して肉付けする感じでしたね。そのあたりは、剛との関係で出ていると思います」

――次は芹のお話を。

あ「ムードメーカーですね。あと、ゲーム的に拳で殴るキャラが最低ひとりは必要でして（笑）。美由紀の娘という設定は後付けでした」

高「けっこう思い込みが激しいです」

あ「ロマンチック星人とか呼ばれてますからね（笑）」

高「2章にある、お互いの気持ちのギャップを埋めていくシーンあたりで、好きになってもらえればと」

――では、明日香ですが。

あ「まず妹系を入れようと思って、武器は弓で、じゃあ弓道着着ないとな、という順番で発想しました」

高「最初はイメージがつかめなかったんですけど、最終的には琴乃とは仲のいい姉妹に落ち着きました。あとは、母親と似たイベントを入れてみたりしましたね」

あ「前作もプレイした人なら、ああ、やっぱり親子だったんだな、という確信を持てるようにしたんですよね。念のため補足しておくと、白鳥姉妹の母親は前作の綾香先生です（笑）」

――やっぱりそうですよね（笑）。

Kagutsuchi & Amaterasu

カグツチとアマテラス

前作のプレイヤーキャラクターであるカグツチ（ヒカル）とアマテラス。彼らの扱いは「あ」の人氏、高橋氏ともに気を使った点だという。「あ」の人氏にいたっては、「できれば登場させなくなかった」と語るほど。なにせ強力な力を持つ存在なので、彼らがヒミコ討伐に動きだすと猛たちの活躍の場がなくなってしまう。そこで彼らと猛たちを引き離し、独自の行動をさせたわけだ。他の前作キャラも、直接登場させるのは可能なかぎり避けたとのこと。

強力なキャラだけに…

アマテラスを天の岩戸にかくまい、その前でカグツチが守っている……などという案もあったそうだ。

序盤は印象が薄いが、終盤からその存在がクローズアップしはじめる。彼女の復活が旅の目的のひとつ。

序盤に関しては琴乃よりも芹のほうがヒロイン度は高い。主役メカ交代のような感じだろうか（笑）。

想像以上に大きな役割をはたした楓。スサノオが転生できたのも、彼女の犠牲があったがゆえである。

――お次は麻衣の話などを。

あ「剛が敵側にいくので、逆に敵側からパーティに加わるキャラも欲しいな、と考えてつくりました。色々な視点を用意することで、敵側が一方的に『悪』に見えないようにしたいと思ったんですね」

高「体験版では麻衣が剛を見て、何かに気がつくというイベントがあって、それであの地震が起こった、という流れになっています」

あ「体験版の時点では3種類しか表情がなかったんですけど、妙に人気がでましたよね」

高「本筋と関係ない部分で、ぼそぼそしゃべるとか、萌え要素を入れたからでしょうか。けっこうかわいく書けたキャラだと思ってます」

――サクヤに関しては？

あ「一番なにも決まってなかったキャラです。おしとやか系かと思っていたら、芹以上に活発な子になって帰ってきました（笑）」

高「いや、絵を見て活発なのかな？って思ったんですけど（笑）」

あ「アマテラスの活発さと、オヤジの口の悪さを受け継いだんですね。現代編で鈴木君にお菓子をたかったり、田んぼに放りこんだりするあたりが最高でした（笑）」

高「そのあたりは書いた本人も気に入っている部分です（笑）。鈴木も気に入っているキャラですね」

これからも末永くお願いいたします

――そろそろまとめに入ろうと思うのですが、キャラに関して他には？

あ「楓がここまで大きいキャラになるとは思いませんでした。最初はただの中ボスでしたしね（笑）。あの場面の絵は山本にも特にキッチリ描くよう伝えましたから。そうしたらチビ楓があがってきて……ユーザーの反響も大きかったです」

――最後に読者へメッセージを。

高「前作と比べて賛否両論あるわけですが、皆さんそれぞれの気持ちの中で、両作の賛を足したとき、否を上回っているといいな、と思います」

あ「続編ばっかりになるのは良くないと思うんですが、ユーザーさんもこれだけ求めるわけですし、“続編すなわち悪”ではないかな、と考え方が変わってきました。これからも末永くお付き合い願います（笑）」

Information Successor of Wind

そして気になる『風の継承者』のお話も

あ「『風の継承者』は山本のアイディアが元になった作品なんですよ。今は変わってるところも多いんですけど、精霊を使役するという設定が生きていて、それならシステムはタクティカル系がよかろうと」

山本和枝（以下山）「今回はハードボイルドものです！　絵も全体的に青っぽい感じにしていて、塗りもシャープにしています。クール系の子とか、過去を背負った刑事とか、カッコいいキャラがいっぱい出てきますよ」

――どんなヒロインたちが登場するんでしょうか？

山「まずメインのサキですが、こんなナリしてすごい食べるんです（笑）。主人公はエンゲル係数とか意識しつつ暮らしてるらしいんで、けっこうキツイわけです。使い魔とか自称してるけど、どっちが主人かと（笑）。晶はツインテールの幼なじみで、『IZUMO2』なら芹みたいなタイプですね。主人公を雇っている女探偵の妹でもあります。沙織はお嬢なんですけど、麻衣みたいな人付き合いの苦手なタイプです。たぶん人気でるだろうと目論んでおります（笑）」

――プレイ感はどんな感じになりそうですか？

あ「マップクリア型というより、マップを行きつ戻りつしてのユニット収集がメインになると思います。異なるスキルを持つユニット同士を融合して、戦力を強化するんです。ストーリー的には一応推理ものなんで、各キャラを攻略すると、事件の部分部分が少しずつ見えてきて、最終的に事件の全貌が判明する、という感じにしたいですね」

西條晃司

なぜか「傘」を持ち、白手袋で指を立てているという怪しいデザインの主人公。山本先生的にも面白くて気に入っているとのことだ。

西條早紀

実体のある生霊のような存在。この状態を保つためには大量のエネルギー、すなわち食料を要するらしく、晃司の家計を圧迫することに……。

IZUMO2 Staff Interview

キャラクターの生みの親・山本和枝かく語りき
キャラクターデザインノート

『IZUMO2』のキャラクターをデザインした山本和枝氏に、デザイン上のポイントなどをうかがった。突然飛び出してくる、思わぬこぼれ話にも注目！

山本和枝
エゴゲーの顔といえばこのお方。キャラクターデザインと原画を担当。

メインキャラクターのデザインをふりかえって

――ではまず、琴乃のデザインで意識した点からお願いします。

「琴乃はわりと普通ですね。ヒロイン格なんで、あえてクセを出さないようにしてます。オーバーニーソは主にエッチ用の小道具ですね。襲われたときに破れて色っぽい、みたいな（笑）。基本的にそういうの大好きなんですよ（笑）。ちなみに、けっこうヒドイこと言うキャラですよね。とくに剛に対しては」

――ええ、あなたは人の気持ちがわからない、みたいなことを。

山「お前はどうなんだ、って感じですよね。剛の気持ちわかってないだろうみたいな（笑）。私は芹みたいな性格のほうが好きですね（笑）」

――（笑）。芹のポイントは？

山「デザインしたときはもうちょっと野蛮系と思ってたんですけど、けっこう乙女になりましたね（笑）。アメリカ帰りって設定もあったので、グラフィッカーの黄色どうよ？　って提案にも乗ってみました。あとは襟をあけたり。そんなところです」

――次は明日香について。

「初めは制服メインと思っていたら、弓道着になりまして（笑）。琴乃が黒系だったので、こっちは白系で統一してみたんですが、お前らホントに姉妹か？　って感じですよね（笑）」

――次は人気の麻衣をお願いします。

「麻衣は暗めに見えるよう意識しました。人付き合いが下手ですしね。ウチのゲームのファンが好きなタイプのキャラクターです（笑）。髪の色は黒系か銀を考えましたが、琴乃もいるので銀にしました」

――サクヤはいかがでしたか。

「サクヤの性格は父親似でしょうね（笑）。最初は大人しめなつもりで描いたんですけど。頭に花つけたりとか。そうしたら全然違うキャラになってしまって、山本的には『なぜにー？』ですね（笑）」

――高橋さんは元気なキャラに見えたって言ってましたよ。

「ホントですか？　おとなしめに描いたつもりなのに真逆なんて！（笑）」

美少女ゲームだからこう、という考え方をあえてしなくなってきました

『IZUMO2』制作後の心境やいかに

――最後に『IZUMO2』の製作を通じて感じたことなどをお願いします。

「元いたキャラの描きなおしは大変でした。玄武とかもう別人かも（笑）。あと、最近は美少女ゲームだから、って考え方をあまりしなくなってきて。『IZUMO2』のオープニングもそうなんですけど、ユーザーさんの反応を見ると、作品的に意味が通っていれば男が目立っていてもOKだとわかりました。さらにボーイズゲーもあるので、そちらもよろしく！　……ってオチはどうでしょう？（笑）」

メインヒロイン格ということで、とくにクセのない美少女として描かれた琴乃。それは下着の色やデザインにまで反映されているようだ。シンプルである。

ロマンチック星人との異名をとるだけあって、恥じらう様がかわいい芹のひとコマ。

感情を表すのが下手な麻衣のエッチシーン。銀色の髪も無愛想系キャラの定番だ。

第三章で、転んで水の中に落ちた明日香。水に濡れた弓道着がポイント、とのこと。

ユーザーに人気のあったシャボン玉のシーン。見た目に騙されてもやむなし、だ（笑）。

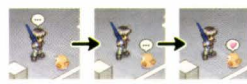
Studio e・go! 新作情報

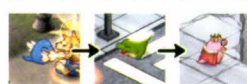
精霊使いたちの戦いを描く推理タッチのSLG

Studio e・go! の最新作は、精霊使いの主人公たちが活躍するSLG。その気になるストーリーとシステムを紹介しよう。

System 精霊を仲間にし、成長させる新たなシステム

本作ではマップ上にいる精霊を仲間に加え、育てたり、2体を融合してより上位の精霊へと進化させたりしていく。

説得

精霊を説得し、仲間にする。失敗すると反撃されてしまう。

成長

仲間にした精霊は戦闘に参加させ、成長させていくのだ。

東野沙織
名門の女学院に通う少女。ある事件を通じ、晃司と知り合う。

山南晶
晃司のクラスメイト。精霊使いの力はないが、武術をたしなんでいる。

西條早紀
晃司が出逢った謎の精霊。体面上、晃司の妹として生活を送る。

山南真琴
敏腕探偵。晃司の師匠にあたる人物。常にギンという犬が側にいる。

西條晃司
主人公。数年前の出来事がきっかけで不思議なものが見えるように。

Story

主人公・西條晃司は、精霊使いの力を利用して探偵業を営む学生。ある日、依頼を受けて工事現場を訪れた晃司は、そこで少女の姿をした精霊、サキと出逢う。やがて奇妙な同居生活が始まるが……。

DATA

ジャンル●タクティカルSLG
対応OS●Windows98/Me/2000/XP
発売日●2004年11月26日
価格●9,240円（税込）
CPU●Pentium3 500MHz以上（Pentium3 1GHz以上推奨）
メモリ●128MB（256MB以上推奨）

『IZUMO』シリーズ周辺情報1

『IZUMO2（仮）』2005年4月よりTVアニメスタート予定！

TVアニメの放映は、2005年4月からを予定。放送局はまだ未定だが、UHF系の局になるという。ゲーム中のバトルなども、アクションシーンとしてアニメで表現されるそうなので、原作ファンは必見である。

■ 八岐 猛

■ 大斗 剛

■ 白鳥琴乃

■ 北河麻衣

■ 白鳥明日香

■ サクヤ

DATA

放送時期●2005年4月～6月予定
放送時間●未定
放送局●未定

STAFF

監督●富永恒雄（代表作：『カリメロ』、『頭文字D Fourth Stage』ほか）
プロデューサー●井上博明（代表作：『天地無用！』シリーズ、『エルハザード』シリーズ、『ああっ女神さまっ』2000年劇場版ほか）
キャラクター原案●山本和枝
キャラクターデザイン●小林多加志（代表作：『天使のしっぽ』シリーズ、『魔法騎士レイアース』作画監督ほか）
構成・脚本●川上修
制作●トライネットエンタテインメイント／スタジオ九魔

『IZUMO』シリーズ周辺情報2

『IZUMO』PS2版が登場！

DC版も発売された『IZUMO』が、『IZUMOコンプリート』と名を変えて、いよいよPS2に登場する。PCの『IZUMO完全版』に相当する内容で、追加CGが盛り込まれている。

こちらは「IZUMOコンプリート」用に描かれたイラストの原画。店頭ポスターやパッケージなどに使われる予定だ。

DATA

タイトル●IZUMOコンプリート
ジャンル●RPG
機種●PlayStation2
発売日●2004年12月22日予定
価格●6800円（税抜）7140円（税込）
対象年齢●CERO審査予定
対応機器●デュアルショック2
原画●山本和枝
シナリオ●高橋直樹
発売ブランド●GNソフトウェア

IZUMO2 ビジュアルファンブック
山本和枝描き下ろし 特製台紙つきテレホンカード

応募者全員サービス

応募方法

●本誌備え付け振替用紙の払込取扱票にある通信欄に名前（フリガナ）、電話番号（市外局番からお書きください）、郵便番号、住所、メールアドレス（お持ちの方）を黒のボールペンではっきりと読みやすい字で記入してください。
●通信欄に必要事項を記入し、払込金受領証にあるご依頼人の欄に、住所、名前を記入の上、郵便局の窓口にて申し込み手数料（1セットにつき1,500円必要です。申し込みされるセット数に合わせて間違いのないようにご注意ください）をお支払いください。
●郵便局で渡される払込金受領証は配送事故等が起きた場合の証明となりますので、大切に保管してください。

注意事項

●本誌備え付け振替用紙以外での応募は受け付けておりませんのでご注意ください。
●注文数と合計金額に誤りがあった場合、受付できない場合がありますのでご注意ください。
●通信欄に記入していただいた住所を元に送品いたします。確実にお届けできる住所、名前をはっきりと読みやすい字で記入してください。
●応募の後、引越しなどをされた場合は、下記の問い合わせ先まで手紙、メールまたはファックスにて新しい住所をお知らせください。

応募締め切り 2005年2月1日

※締め切り後のご応募は受付けておりません。
※完全受注生産のため、ご応募の締め切りからお手元に商品が届くまで、約2～3ヶ月かかります。何卒ご了承ください。

●振替用紙の記入例

払込取扱票
00190-4-47727
金額 4500
加入者名 株式会社 ピーズサイテック
IZUMO2ビジュアルファンブック特製テレカ応募者全員サービス
フリガナ ヤマダ タロウ
名前 山田 太郎
TEL 00(0000)0000
〒 000-0000 ●● 都道府県 ●● 市区
●●町-●● ●●●●ビル ●●●号室
E-mail ●●●●@●●●●●●●●●
注文するテレホンカードの数をご記入ください。
Ⓐ 2 セット Ⓑ 1 セット
裏面の注意事項をお読みください。（私設承認東第41151号）
これより下部には何も記入しないでください。

払込金受領証
00190-4 47727
加入者名 株式会社 ピーズサイテック
金額 4500
ご依頼人 ●●都●●区 ●●町-●● ●●●●ビル●●●号室 ヤマダ タロウ 山田 太郎 様

注文するテレホンカードの合計金額を間違いのないようご注意ください。1セットにつき1,500円です。

配送事故の原因となりますので、赤線で囲ってある部分は黒のボールペンではっきりと読みやすい字で記入してください。

※この金額はAタイプを2セット、Bタイプを1セット注文する時の記入例です。

問い合わせ

株式会社ピーズサイテック
「IZUMO2テレカ応募者全員サービス」係
〒162-8608
東京都新宿区中里町29
TEL.03-5261-9363
（受付時間：平日午後12:00～17:00）
FAX.03-5227-7210
E-mail. books@ps-psytec.co.jp

IZUMO2 PremiumDVD　操作方法

■DVDビデオ

1. DVDプレイヤーにDVDディスクをセットしてください。
2. メニュー画面より「IZUMO2ムービー」または「風の継承者ムービー」のいずれかを選んでください。ビデオの再生が始まります。

■PCコンテンツ

1. パソコンのDVD-ROM対応ドライブにディスクをセットしてください。
2. パソコンにDVDビデオ再生ソフトがインストールされている場合、DVDビデオのメニューが起動します。PCコンテンツを見るには一旦このウインドウを閉じ、「マイコンピュータ」からDVDドライブのアイコンを選び、右クリックして「開く」を選択します。
3. DVDディスク内にある「izumo2premium.exe」をダブルクリックするとPCコンテンツのメニュー画面が起動します。

<PCコンテンツ>

「原画集」…原画のスライドショーを見ることができます。

「体験版＆拡張プログラム」…『IZUMO2』および『風の継承者』の体験版をインストールすることができます。また、『IZUMO2』の拡張プログラムもここからインストールできます。それぞれのボタンを押すとインストーラが起動しますので、画面の指示に従ってインストールしてください。

※IZUMO2拡張プログラムはIZUMO2本体をインストールしてからインストールしてください。

「壁紙」…本誌オリジナルのIZUMO2壁紙です。

■必要動作環境
OS: Windows98/Me/2000/XP 日本語版
CPU: PentiumII 266MHz以上
メモリ：64MB以上
ディスプレイ：800×600ドット 16bitカラー以上
ハードディスク空き容量：300MB以上
CD-ROMドライブ：4倍速以上
サウンド：Windows98/Me/2000/XP対応サウンドボード

IZUMO2 ビジュアルファンブック

Studio e・go! Official IZOMO2 Visual Fan Book

発行日 2004年12月1日初版発行

編集・制作 株式会社ブラフマン
ライター 雲野征良／剛田脛男／藤井浩
カバー・本文デザイン
株式会社ブラフマン
表紙・ポスターイラスト
山本和枝
営業 長村浩志／渡辺充好
監修 株式会社スタジオ・エゴ

編集人 福島一馬
発行人 笠倉嗣仁
編集所 株式会社 ピーズサイテック
〒162-8608
東京都新宿区中里町29 菱秀神楽坂ビル10F
TEL.03-5261-9363（代表）
FAX.03-5227-7210

発行所 株式会社笠倉出版社
〒110-8625
東京都台東区東上野4-8-1
TEL.03-3847-1155（営業）
03-5828-1102（広告）
03-5261-9363（編集）

印刷所 大日本印刷株式会社

ISBN4-7730-0287-5
Printed in Japan